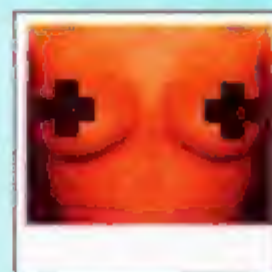
Street Fighter II

THE REAL CHAMPION EDITION LIMITED TURBO 16 VALVOLE

BEN 24 H.P. DI CURIOSITÁ, GABOLE, OGGETTI E PICCOLE ABITUDINI SEGRETE DEI VOSTRI AMATISSIMI STREET FIGHTERS

IN ANTEPRIMA MONDIALE LA LACCA DI BLANKA

FIAMMIFERI ANTI VENTO PER LE ACCENSIONI DI M. BISON

PILLOLE LASSATIVE USATE DA DALSHIM PER MANTENERE L'INVIDIABILE FORMA

CURIOSA TENUTA D'ALLENAMENTO ESTIVA DI CHUN LY

... PER BALROG L'UOMO DAL SORRISO DEVASTANTE

PANTOFOLINE FINTO PELOUCHE ORTOPEDICO-RIPOSANTI DI GUILE

BEN 4 MQ. E' LA SUPERFICIE DELLE MUTANDE DI HONDA

PETTININO VERSIONE GEOMETRA PER IL LOOK DI ZANGIEF

OCCHIALI MODELLO RIPOSANTE DAL DESIGN SOBRIO ED ELEGANTE

MANICURE ANTIRUGGINE PER GLI ARTIGLI DI VEGA

CYCLETTE "DRAGON BIKE" PER IL POTENZIAMENTO DEGLI ARTI INFERIORI

DRAGON BIKE-BIS PER L'INVIDIA DI RYU

VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

SETTEMBRE 1993

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

LA REDAZIONE
Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo "Mbf" Bittanti, Andrea "Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Diego "Sir Biss" Antonelli, Giampaolo "Giampy" Moraschi

INCOLLA-BORATORI
Fabio "Bio" Massa, Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apecar" Toniutti, Antonio "Log" Loglisci, Giorgio "Random" Baratto

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donald, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan, Butch Cassady

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

QUESTO MESE

RICORDATEVI CHE I NUMERI 1, 6, 7, 9 di GAME POWER SONO ESAURITI

[Som]mario 21

PAG. 5

CORRI A CASA IN TUTTA FRETTA: C'È GAME POWER CHE TI ASPETTA

L'AP POSTA

GUIDA MEGADRIVE

PROVATI PER VOI PIU DI CENTOVENTI GIOCHI!

PAG. 121

SILPHEED

UNO SPARATUTTO PER MEGA CD VERAMENTE DA LECCARSI I BAFFI!

PAG. 43

JUNGLE STRIKE

L'ATTESO SEGUITO DI *DESERT STRIKE* ARRIVA FINALMENTE SUL MEGA DRIVE!

PAG. 47

MORTAL KOMBAT

SU SNES MEGA DRIVE E GAME BOY! CENSURA E POLEMICHE NELLA RECENSIONE COMPLETA DELLE TRE VERSIONI!

PAG. 54

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

"La personalità del Foscolo, così ricca di aspetti contrastanti, è pur dotata di una sua intima coerenza, che si realizza in concrete forme di vita spirituale, al di là delle astratte formulazioni logiche. Le premesse del suo pensiero sono genericamente illuministiche, ma del suo illuminismo nella sua accezione sensistica e nel momento della disillusione, senza più fede nei "progressi illimitati dell'intelletto" e nella sua possibilità di conoscere la realtà delle cose; premesse che portano inevitabilmente a conclusioni negative e pessimistiche".
(da "Poetica e Critica del Romanticismo Italiano", di Mario Puppo)

Ho deciso di sostituire l'intera rubrica della Posta con uno spazio di critica letteraria (incentrato in particolare sul Romanticismo) e di focalizzare la nostra attenzione su quattro dei più validi scrittori - ma forse dire "scrittori" è riduttivo - del panorama letterario italiano: Foscolo, Manzoni, Leopardi e probabilmente il De Sanctis, toh, se riesco a trovare abbastanza spazio. Il tema del mese prossimo sarà "La Letteratura come impegno morale e sociale nell'Alfieri e nel Foscolo". Interverranno filologi, critici letterari e illustri accademici. Vi invitiamo ad esprimere per tempo il vostro parere sull'argomento, ma non limitatevi alle solite parafrasi un po' azzardate dei "Sepolcri", mi raccomando.
Vostro,

MBF

E FARE IL BAGNO IN UNA VASCA COLMA DI PASTASCIUTTA AL SUGO?

Mitica redazione di Game Power,
mio chiamo Manuel e ho 14 anni. Vi scrivo perché ho un Megadrive però quando devo comprare una cartuccia non so mai cosa scegliere e vi chiederei gentilmente di elencarmi i dieci migliori giochi che meritano l'acquisto. Vi saluto e spero che Game Power diventi ancora più massiccia e skizzata (l'avete detto voi) di quanto lo sia adesso.

Manuel Khames (Milano)

Ehm, hai presente le classifiche di Game Power?

CHE NE DIRESTE DI UN CAFFE' DOPO AVER FATTO I GARGARISMI CON IL TANTUM VERDE?

Mega MBF,
siamo due cugini di 14 e 15 anni e abbiamo entrambi un Megadrive europeo. Vorremmo fare alcune domande:
1) Quale picchiaduro è più massiccio, *Power Athlete* o *Street Fighter 2 CE*?
2) Uscirà *Fatal Fury 2* per MD?
3) Convertiranno *Golden Fighter* (SNES) per MD?
4) Qual è il più divertente tra *Ecco The Dolphin* e *Chuck Rock*?
5) Il Megadrive 2 può essere usato con le cartucce ora in circolazione?
6) Quale sarà il prezzo, in Italia?
Ed ora eccovi un trucco per *Fatal Fury* (MD) che permette di avere crediti infiniti:
Dopo aver perso un incontro, fate uso della "funzione di continuazione" (ma parla come mangi, si dice "continua"... Nd Marisa). Prima di selezionare START effettuate la seguente combinazione: premere contemporaneamente il tasto direzionale verso l'alto con A, B e C. Ripetete questa operazione per sei volte e avrete ben nove crediti a disposizione. Potete rifarlo ogni volta che volete, facile, no?
Ciao da,

Salvatore Loi & Roberto Congiu

1) *Street Fighter 2 CE* anche e soprattutto perché *Power Athlete* è repellente.
2) Sì, by Takara.
3) No, e comunque non è una grossa perdita perché *Golden Fighter* è disgustoso quasi quanto *Power Athlete*.
4) Dipende, se per divertente intendi "ghignoso", beh, *Chuck Rock* fa per te. Sappi, però, che *Ecco* resta uno dei giochi più originali e tecnicamente massicci per MD.
5) Sì.
6) Simile se non uguale alla versione precedente.

ANDARE A SCUOLA IN PANTOFOLE?

Super redazione di GP,
siamo tre super nintendomaniaci e ci piacerebbe trovare sul prossimo numero una risposta alle nostre domande:
1) Qual è il convertitore "finale" per SNES che risolva, cioè, ogni problema di importazione e che sia compatibile con i giochi americani, giapponesi ed europei?
2) Quando verranno importati dalla GIG i seguenti giochi: *Soul Blazer, Parodius, Pop'n' Twin Bee, F1 Circus, The Addams Family 1-2, Star Wars, Out of this World, Asterix*, il cenobitico *Street Fighter 2 Turbo Edition* e *Alien3*?
3) Vedremo *Flashback* su Super Nintendo?
4) A quando *The Lost Viking* e *Bubsy* in Italia?
5) Su Antenne 2 abbiamo visto alcune immagini del CES, in particolare ha attirato la nostra attenzione un picchiaduro demenziale con uomini stecchino e roba varia. Ne sapete qualcosa?
6) Quando sarà commercializzato il televisore della SONY che sembra fatto apposta per le console?
Vorremmo chiedervi più cose, ma è la nostra prima lettera e crediamo che per ora

possa bastare.
Complimenti alla redazione di GP e a Dupont (sei un mito!)

Ciao a tutti da Massimo, Francesco e Paolo

Non capisco la vostra richiesta di pubblicare le risposte sul prossimo numero, e io le metto adesso, uffa!
1) Il "SuperDeck", che funziona anche come adattatore NES-SNES, sarà disponibile a dicembre.
2) Dei giochi che hai citato solo *SF2:Turbo* sarà commercializzato tra breve dalla GIG. Tra i giochi precedentemente distribuiti segnalo *Out of This World*. *Star Wars* è stato importato ufficialmente dalla Halifax.
3) Se ne sta occupando la US Gold, al momento.
4) *Bubsy* uscirà dalla GIG, mentre *The Lost Vikings* è disponibile solo parallelamente.
5) Penso che si tratti del bellissimo *Clay Fighter* (Interplay). Ne abbiamo parlato il mese scorso.
6) Ti riferisci all'XBR2, vero? In Italia mai, chiaramente.

O FRACASSARE LE PORCELLANE DI ZIA ADELAIDE CON LA MAZZA DA BASEBALL?

Hello Game Power,
vi scrivo dalla calda e soleggiata stanza della mia umile dimora, e cercando di mantenere la lucidità, vi porgo alcune domande:
1) Uscirà mai un gioco ispirato alle gesta degli eroici cavalieri del coloratissimo mondo di *Dungeons & Dragons* per SNES? (Pfiuuu, per un attimo ho temuto che stessi per dire "Cavalieri dello Zodiaco", ndMBF)
2) Uscirà mai *The Lords of the Rings* per la suddetta console?
3) Com'è *Jimmy Connors Tennis*?
4) Usciranno altri sparatutto poligonali tipo *Star Wing*, magari con l'ausilio del chip SFX?
5) Uscirà un altro gioco sul mitico Ken?
6) A quando il gioco sui Cavalieri dello Zodiaco?
7) Uscirà mai *Fatal Fury 2* per SNES?
8) E il CD-ROM per SNES?
9) Perché la Nintendo si ostina a non produrre nuove periferiche per la sua macchina di punta e a sfornare solamente giochi, mentre la SEGA sotto quest'aspetto viaggia a 300 Km/h?
10) Perché la Nintendo non produce coin-op?
Ringraziandovi in anticipo per le risposte, vi saluto.

Alfio Scalia

PS
Perché ogni tanto non allegate qualche gadget alla rivista? (E gli adesivi di Game Power cos'erano? E gli inserti speciali? E il Neo Geo nell'ultimo numero, eh? NdMarisa)

TUTTI I SEGRETI DI MORAL KOMBAT

Onomatopeico MBF,

dopo mesi di dure ricerche siamo riusciti a scoprire qualche indiscrezione sulla vita privata dei combattenti di *Mortal Kombat* (che, come tutti sanno, è la forma sincopata di una frase romano-milanese in voga nelle sale giochi del centro-nord "Mo' =adesso 'R Tal =quel tipo Combàt =mena", cioè, "adesso quel tipo mena"). Ben pochi conoscono le origini di Johnny Cage: pare che codesto lottatore abbia partecipato come controfigura nel celebre cartone animato "L'ispettore Caget", ma pur di figurare nella meraviglia della Midway ha perfino rifiutato l'offerta della Sega che lo voleva protagonista in un nuovo picchiaduro, *Streets of Cage*. Ben presto vedremo Raiden impegnato in uno spot pubblicitario ("Raident: prevenzione dentale quotidiana"), e voci non confermate vogliono Sub-Zero nella nuova campagna pubblicitaria della De Longhi, nelle vesti del Pinguino omonimo. Di Scorpion si sa solo che è il settimo segno dello Zodiac, mentre sappiamo per certo che è finita male la love-story tra Sonya e Liu-Kang: "Non ne potevo più - ha dichiarato Liu- mi faceva venire l'in-Sonya". Per concludere ricordatevi che Kano che abbaia non morde.

Ciao,

Flying Carato

1) Beh, dopo *D&D: Warriors of Eternal Sun* per MD, non escludo possibili versioni per SNES.
2) Sì, dalla Interplay. Imminente.
3) Probabilmente il miglior tennis per SNES.
4) La Nintendo sta attualmente lavorando a tre diversi progetti chippati, tra cui - sembra - il seguito di Starfox.
5) Saremo i primi ad avvertirti, quando uscirà.
6) AAARGH! Basta, pietà! Non lo sopporto, non lo sopporto! Fatele alla concorrenza queste domande, così imparano a mettere in giro certe voci...
7) Domani? A sette, sette-e-mezza? A carne? Ehm, sì, sono mesi che scriviamo che la versione a 16 M-bit di *Fatal Fury* uscirà sotto etichetta Takara... Ora, come facciano sedici megabit a stare sotto un'etichetta me lo domanderei anch'io, ma sono cose che non sapremo mai...
8) Vabbé, ma allora non leggete le news... No, il CD-ROM non uscirà né quest'anno, né molto probabilmente il prossimo. Ciccabum.
9) Perché vende lo stesso producendo solo videogiochi di successo.
10) Vedi News...

VIDEOREGISTRARE TUTTE LE PUNTATE DI "MEZZANOTTE E DINTORNI" E BARATTARLE PER L'ANNATA '89-90 DI "TG L'UNA"?

Carissima redazione di Game Power, sono un ragazzo di dodici anni e vi scrivo per parlarvi di alcune cose alle quali pensavo da tempo.
Sono un possessore di MS, mi rendo conto che la mia è una console superata e vorrei comprare una macchina migliore, ma mio padre e alcuni amici mi consigliano di acquistare un PC dicendomi che è più "completo" (come posso fare i compiti con un 3DO), e che dispone di un software di sicuro non peggiore di quello delle console (il fantastico *Flashback* è una conversione da PC) (Non la chiamerei conversione, è semplicemente "una" delle diverse versioni del gioco, e se proprio vogliamo fare i fiscali, la prima commercializzata è stata quella Amiga e non PC, quindi tutt'al più sarebbe una conversione da Amiga e... Ehm... Ok, la pianto, la pianto, ho avuto una giornata difficile... andiamo avanti, NdMBF).

E ora, prima di salutarvi, vi porgo un paio di domande:
1) Nel mio quartiere molti ragazzi posseggono un PC. So bene che lo spazio è tiranno, ma non potreste creare su GP "l'angolo PC?".
2) Dopo *Street Fighter 2* per PC Engine uscirà anche la versione per l'otto bit Sega?
3) Molte case stanno producendo console CD-ROM. Uscirà un portatile con un ROM Mini Disc?

Continua a pagina 9

BREVI A TREVI

Ecco alcune risposte ad personam "lente-ma-violente":

* Igor Secchi: *Kevin Keegan's Player Manager* (ANCO) dovrebbe uscire solo per SNES a novembre. Dalle prime foto sembra veramente molto carino: gli omini assomigliano a quelli di *Sensible Soccer*. Contiamo di recensirlo sul prossimo numero.

* Santilli *PC Kid Stefano*: Il Pc Engine e il Turbo Grafx 16 sono la stessa console: la prima è la versione giapponese, la seconda quella americana. Le cartucce americane non sono compatibili con la console giapponese e viceversa, occorre un adattatore che costa circa 40 mila lire. Il calcio più bello per Pc Engine è *Formation Soccer* della Human, mentre *J-League* è abbastanza ributtante. I giochi su CD non creano alcun problema di compatibilità (ovviamente quelli per Duo non sono compatibili con il vecchio Pc Engine CD, ma con un adattatore il problema è risolto). Se fossi in te comprerei subito il Duo, invece del trittico Pc Engine+CD-ROM+Adattatore... Poi fai tu.

* "Franzi Giovanni": complimenti per l'ottimo lavoro. Il buon Franz ha scritto un vero e proprio numero di Game Power (l'ipotetico numero 33), riempiendolo di recensioni (*Super Mario V* o *Fatal Fury 4*, solo per fare qualche esempio) e lo ha impaginato alla grande. Fatti risentire, anche se per il momento lo staff redazionale è al completo...

* Alessandro Scodellaro: ti lamenti perché i giochi ti durano solo due giorni? Ti capisco, o li tieni in frigo, oppure vanno a male in fretta. Scherzi a parte, se veramente finisci i giochi in 48 ore ti consiglio di ridurre a qualche decina di minuti le tue quotidiane sedute con il SNES e vedrai che impiegherai dei mesi per completarli...

* Sonia the Killer: invoca il ritorno del Negoziante Balordo, e ci sciorina una serie di erroracci del suo cartucciaro di (s)fiducia: *Super Mario Lamb* (l'agnello di Mario, da cui hanno tratto il film *The Silence of the (Super Mario) Lambs*), *Axl Kidd* (fratello del più noto Axl Rose), *Cing of Monsters* (la versione coreana del più noto King)... Che vuoi farci, sono cose della vita... Quei momenti tra di noi... Ah, come vedi... Ehm... Avanti il prossimo.

* Un tipo che si firma in maniera praticamente illeggibile (potrebbe essere Amilcare o Alessandro Turri, propenderei per il secondo, non so perché), chiede se è disponibile *Space Ace* per SNES, ebbene, al momento no, ma lo sarà presto, dal momento che la Empire sta realizzando la versione per il sedici bit Nintendo, che dovrebbe vantare 25 livelli, sprites di dimensioni abnormi, diversi finali, grafica massiccia e un sacco di altra roba. Ah, non si tratta di un mediocre platform alla *Dragon's Lair* (Elite), ma di un gioco completamente nuovo. Vedi news del prossimo numero.

* Blanka (Roma): si lagna del ritardo di *Street Fighter 2* per MD, della puntualità della versione *Turbo* per SNES e chiede se uscirà - sorpresa! - *Streets of Rage 3* (MD). La risposta è sì, nel 1994, su cart (24 Mbit) e probabilmente su CD. Seguici e ne saprai di più.

Per questo mese è tutto.

◀ segue da pagina 6

In attesa di una vostra risposta vi porgo sinceri saluti. Continuate così che siete i migliori!

Francesco F. (Milano)

Il PC per fare i compiti? Raccontala ad un altro: già ti vedo a bordo di una monoposto da formula uno o di un F-16 pronto a sganciare qualche bomba virtuale su uno sventurato convoglio di tank...

1) Sì, potremmo, ma... Cui prodest? C'è già Kappa, la rivista più completa per PC e Amiga. Chiedila al tuo edicolante e digli che ti manda MBF.
2) Nope.
3) Sì, dopo il falciaerba nucleare e il laser-disc per Gamboy. Avanti un altro.

OPPURE ALZARE AL MASSIMO IL VOLUME DELLO STEREO PER FAR IMBESTIALIRE I VICINI DI CASA?

Spett.le redazione di Game Power,
ho ventidue anni e seguo con molto interesse la vostra rivista, che reputo la migliore del settore. Posseggo un Megadrive+Mega CD e un Super NES oltre a un PC 486 a 50 Mhz, e avrei intenzione di comprare un Pc Engine Duo. La ragione per cui vi scrivo è che gradirei leggere una risposta ad alcune mie domande, che penso possano interessare tutti, al di là dei soliti "È meglio questo oppure quello?". Vi anticipo, però, qualche critica, ma sono certo della vostra intelligenza e so che non la censurerete.
1) In che cosa consiste esattamente il "rating system" della Sega? La Nintendo farà lo stesso?
2) Perché i videogiochi Nintendo costano mediamente più di quelli Sega?
3) Usciranno altri giochi in dolby surround per SNES dopo *King Arthur's World*?
4) Vedremo *Turrican 2* per SNES?
5) Trovo del tutto ingiustificata l'enfasi della stampa, soprattutto straniera, per *Star Wing*, che a mio parere è un modesto sparatutto poco innovativo (e che non può nemmeno minimamente competere con titoli come *X-Wing* della LucasArts). Ma se da una parte mi sembra corretto, quindi, il vostro 84%, non riesco a giustificare in alcun modo l'87% attribuito a Super Strike Eagle della Microprose, sempre per SNES. Il gioco ha un MODE 7 scattoso (soprattutto quando ci sono diversi sprite sullo schermo) ed è tutt'altro che vario. 70% sarebbe stato molto più giusto: se volete ridimensionare i punteggi, di farlo in modo coerente.

Giorgio Bastianini (Crema)

1) I videogiochi Sega verranno classificati secondo tre diverse categorie: GA ("general audience", ovvero "per tutti"), MA-13 ("mature audiences",ossia per i maggiori di anni tredici) e MA-17, cioè destinati solo ad adulti. Il rating system Sega è del tutto analogo a quello esistente in America e in Inghilterra per i film, ma francamente non credo che potrà avere alcuna validità fuori dagli Stati Uniti. La Nintendo ha criticato l'iniziativa della Sega, rea -secondo la grande N- di spingere i programmatori a realizzare videogiochi sempre più violenti. Risultato: la Nintendo non seguirà alcun metodo di classificazione ma continuerà allegramente a censurare a destra e a manca.
Così è se vi pare...
2) Detto brutalmente, perché la Nintendo vuole fare più soldi. Dai tempi del NES la compagnia giapponese ha sempre lanciato l'hardware a prezzi molto competitivi per poi "bastonare" sul software. Sviluppare un "normale" gioco da 8 megabit per Super NES o Megadrive non comporta differenze di investimento tali da legittimare altrimenti la differenza di prezzo tra i due prodotti finiti. La morale della Nintendo è: hai voluto la bicicletta? Beh, ora pedala.
3) Tra quelli che conosco posso citarti *Super Turrican* (SNES), *Exile* e *Cosmic Fantasy 2* per PC Engine Duo.
4) Sì, dopo il favoloso *Super Turrican*, i Factor Five stanno lavorando a *Super Turrican 2* che sarà tre volte più grande del precedente (12 Mbit contro 4), anche se dovremo aspettare fino alla prossima primavera prima di vederlo.
5) La tua critica è corretta, ma a metà. Innanzitutto vorrei puntualizzare che il paragone "*Star Wing* vs *X-Wing*" non è proponibile, perché i giochi sono disponibili per due macchine completamente diverse (un computer che costa milioni e una console da trecento mila lire: sarebbe come dire che una figurina è molto meglio di un francobollo, 'mbé?), quindi la definizione "rivoluzionario" attribuita a *Star Wing* è corretta nell'ambito dei videogiochi per console, ma è chiaro che i più navigati possessori di PC, che s'ingozzano di poligoni pieni e 3D in quantità industriale da secoli, potrebbero trovarlo semplicistico e limitante. Comunque resta un buon gioco (84% è un ottimo punteggio), anche se non è affatto trascendentale, e poteva essere fatto molto meglio, come gli stessi Argonaut hanno ammesso. Vedremo il seguito. Quanto a *Super Strike Eagle*, direi che va a gusti. Paolo Paglianti lo ha trovato bellissimo, altri non lo sopportano. È comunque uno dei primi tentativi di realizzare un si-

mulatore di volo (molto arcade) su SNES che sta a cavaliere tra *Afterburner* e qualcosa di più strategico come *F29*, con le debite proporzioni, s'intende. A proposito, sembra molto appetitoso *Turn and Burn*, già uscito per GB: un simulatore simile a *F15* da sedici megabit con una caterva di MODE 7... Detto questo ti invito a farti sentire ancora: quando le critiche sono esposte in modo costruttivo ed educato sono sempre ben accette.

INVADERE LA CORSICA CON UNA FLOTTA DI CATAMARANI A PILE?

Carissima redazione di GP;
sono un ragazzo di 23 anni appassionato di videogiochi sin dai tempi del vecchio VCS. Non vi scrivo per porvi domande o fare dissertazioni filosofiche "videogiochi oggi-ieri", ma per fare una serie di precisazioni su *Alien3* della Acclaim, recensito sul numero 19 di GP.
Vi scrivo a tal proposito perché ho sempre ritenuto che la "nostra" rivista sia la migliore del settore, le vostre recensioni sono state sempre indispensabili nei miei acquisti e le ho sempre trovate corrette, misurate e soprattutto veritiere. Un gioco da voi ben valutato una volta comprato non riserva brutte sorprese e i suoi difetti sono già noti in quanto da voi posti in evidenza. Proprio per questo ho comprato *Alien3* un po' titubante dopo il vostro 85%. Forse, se non fossi stato uno sfegatato appassionato della serie cinematografica non l'avrei nemmeno preso in considerazione, anche perché affermavate che c'erano poche missioni, l'azione si svolgeva sempre nello stesso posto e stimavate la sua durata in un mese circa (poco per 150 biglietti da 1000 lire, a mio avviso). Certo, se quanto affermato da voi fosse vero, sarebbe giusto considerarlo "un bel gioco, però", ma quanto riportato su GP è la recensione del primo livello. E basta. Non voglio fare critiche sul fatto che non avete testato il gioco, è obiettivamente troppo lungo e non potete stare sempre incollati al video, dovete mandare avanti una rivista (sarebbe troppo bello giocare e basta!), comunque, una volta completate le 8 missioni, alcune delle quali veramente facili, una volta presa familiarità con la mappa nei terminali, viene fornita una parola d'ordine (ossia un CONTINUE che infatti è nella schermata OPZIONI/START GAME) e si passa allo Stage 2 con missioni diverse, alieni più cattivi (i "Face Huggers" sono terribili, ti saltano addosso e ti si attaccano alla faccia!) e molto più numerosi, nuovi scenari (bellissimo quello della fornace). Non so se ci sia uno Stage 3 perché ci metterò del tempo per finirlo (e il "continue" viene dato solo dopo aver completato tutte le missioni di un livello e una volta terminata l'ultima sul terminale, viene fornito il tempo totale impiegato, oltre alla parola d'ordine ho impiegato un ora e 56 minuti per finire le prime otto) e completandone magari tre non dava nulla. Penso che dovreste fare delle correzioni al vostro giudizio in quanto:
1) Quanto esposto porta la valutazione finale almeno a 90%
2) Nel box alla voce CONTINUA c'è scritto NO, e invece è possibile e come. (La parola d'ordine è QUESTION).
Vi saluto, e mi raccomando, continuate così che siete i migliori!

Andrea

Caro Andrea, anch'io considero la trilogia di *Alien* veramente notevole, anche se definirei "capolavoro" solo il primo dei tre episodi, quello del 1979 diretto dal grande Scott, mentre gli ultimi due mi hanno lasciato moderatamente indifferente (il secondo è il solito film alla "Rambo", cambia solo l'ambientazione, il terzo è un mediocre clone di "Venerdì 13" con citazioni fin troppo esplicite da "La Cosa" di Carpenter e "Terminator 2" di Cameron). Ma senza perdermi in ulteriori dettagli di cui del resto non ho sufficiente competenza, passo la tastiera al buon Dupont, l'autore della recensione "incriminata".
"Mon cher Andrea, purtroppo hai ragione. Il tempo a mia disposizione per recensire il gioco, in quella malaugurata occasione è stato davvero pochissimo. A mio giudizio, comunque, la cartuccia è un tantino ripetitiva e non credo che avrebbe raggiunto, in ogni caso, l'agognato Power-game. Nonostante questo chiedo scusa a te e ai lettori, per questa lieve "toppata"! Adieu!!!

Mbf

ROBERTO CHIAVACCI SHOW

Puntuale come i quattro in matematica in pagella, il buon Roberto torna nel suo spazio preferito con una mo... con una mora... con una morale! E vai con la sigla, pianista:

"Sara Martini vuole sposare Gianni Beltempo, con il quale è fidanzata da anni. Sara ne parla con il padre e quindi telefona a Gianni. "Pronto, caro... Stasera quando vieni se mi troverai vestita di bianco vorrà dire che mio padre ha acconsentito, ma se mi metterò quello rosso vorrà invece dire che non ci potremo sposare". Gianni si precipita a casa di Sara, ma la trova vestita di rosso, quindi estrae la pistola ad acqua e si spara.

MORALE: Rosso di Sara, Beltempo di Spara"

SERIE A-FANTACALCIO

Il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione '93/94

NUOVO REGISTRO ELETTRONICO A FINESTRE
per informazioni:
Studio Vit
tel. 02/33100413

OPPURE POTRETE RICEVERLO DIRETTAMENTE A CASA

compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit via Aosta,2 - 20155 Milano

Desidero ricevere n .... libro *SERIE A '93/94* a L. 25.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Desidero ricevere n .... Registro Elettronico *SERIE A '93/94* a L. 35.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Nome

Cognome

Via

Cap.....................Città

SISTEMA DI PAGAMENTO

❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno

❑ pago subito e allego in busta chiusa

❍ assegno bancario o circolare intestato a StudioVit

❍ ricevuta originale di versamento su c/c postale n. 17200205 intestato a Studio Vit

A SETTEMBRE LE LIBRERIE E I NEGOZI SPECIALIZZATI DOVE POTRETE TROVARE *SERIE A*

PIEMONTE
Libreria Zanaboni - corso Vittorio Emanuele, 41 - Torino - tel 011/6505516
Libreria Feltrinelli - piazza Castello, 9 - Torino - tel 011/541627
Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b - Torino - tel 011/542060
Libreria del Salone - via Roma, 80 - Torino - tel 534914

LOMBARDIA
Pergioco - via San Prospero, 1 - Milano - tel 02/867811
Libreria Rizzoli - Galleria Vittorio Emanuele, 79 - Milano - tel 02/8052277
Libreria dello Sport - via Carducci, 9 - Milano - tel 02/8055355
Libreria Cavour - p.za Cavour, 1 - Milano - tel 02/6594644
Libreria Feltrinelli - corso Buenos Aires, 20 - Milano - tel 02/29531790
Stratelibri - via Paisiello, 4 - Milano - tel 02/29510317
Messaggerie Solferino - via Solferino, 22 - Milano - tel 02/6599075
Messaggerie Paravia - corso Matteotti, 3 - Milano - tel 02/76021563
Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8 - Milano - tel 02/72022667

TRIVENETO
Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7 - Padova - tel.049/8754630
Giochi dei Grandi - via Cantore, 16/b - Verona - tel 045/8000319

EMILIA - ROMAGNA
Orsa Maggiore - piazza Matteotti, 20 - Modena - tel 059/211200
Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2 - Parma - tel 0521/237492
Libreria Feltrinelli - piazza Ravegnana, 1 - Bologna - tel 051/266891
Messaggerie Cappelli - via Farini, 6 - Bologna - tel 051/267645
Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12 - Bologna - tel 051/240302

LIGURIA
Centro Giochi Educativi - corso Buenos Aires, 3/b - Genova - tel 010/592691
Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233 - Genova - tel 010/540830
Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso - Savona - tel 019/810185

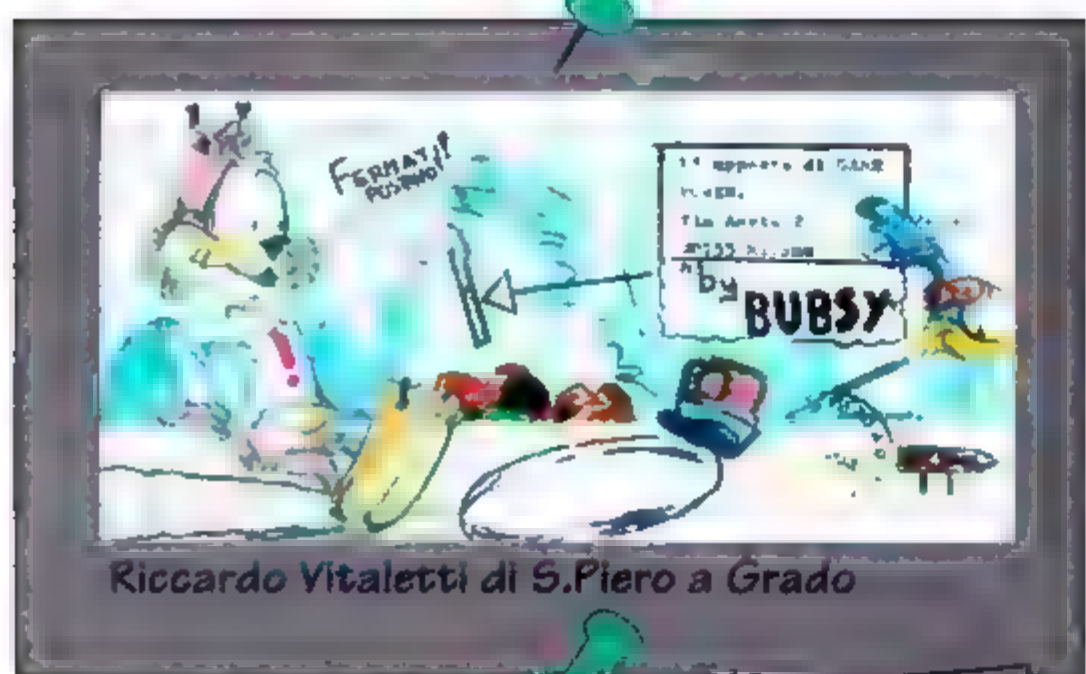
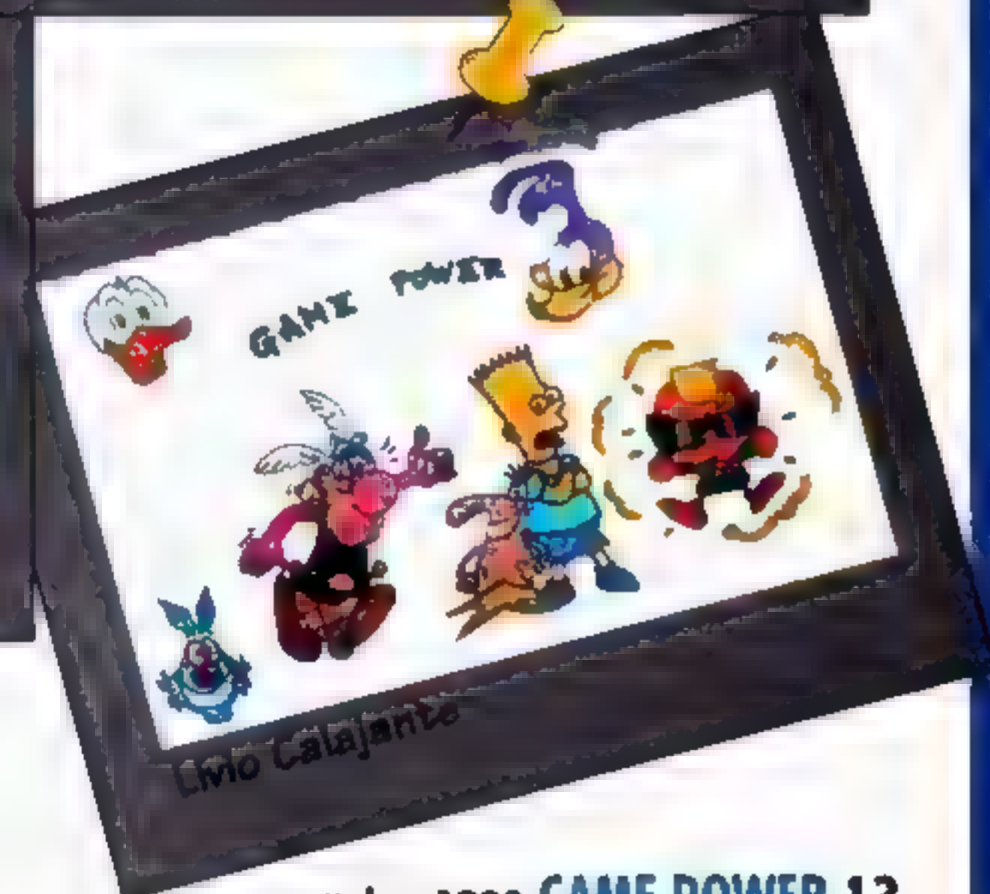
TOSCANA
Stratagemma - via Giusti, 15 a/b - Firenze - tel 055/2477655
Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66 - Siena - tel 0577/44009
Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30 - Firenze - tel 055/2382652
Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8 - Siena - tel 0577/280051
Libreria della Versiglia - via C. Battisti, 70 - Viareggio (Lu) - tel 0584/31654
Libreria Feltrinelli - corso Italia, 117 - Pisa - tel 050/24118

UMBRIA
Brama - via R. D'Andreotto, 3/a - Perugia - tel 075/5002971

LAZIO
Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111 - Roma - tel 06/3720129
Strategia & Tattica - via de Colosseo, 5 - Roma - tel 06/6787761
Libreria Feltrinelli - via V. E. Orlando, 84/86 - Roma - tel 06/484430
Libreria Feltrinelli - largo Torre Argentina, 5/a - Roma - tel 06/6893122
Messaggerie Paravia - piazza dei S.S. Apostoli, 59/65 - Roma - tel 06/6784356
Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45 - Roma - tel 06/6794930
Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40 - Roma - tel 06/6797058
Libreria Rizzoli - largo Ghigi Galleria Colonna - Roma - tel 06/6496641

CAMPANIA
Gioco e Strategia - salita Arenella, 22/d - Napoli - tel 081/5789319
Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70 - Napoli - tel 081/5521436
Libreria Feltrinelli - piazza Barracano, 3/5 - Salerno - tel 089/253631

PUGLIA
Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95 - Bari - tel 080/5219677

SICILIA
LE MANS Carzan - via G. Leopardi, 65 - Palermo - tel 091/6257922
Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459 - Palermo - tel 091/587785

software alla velocità della luce !!!

VENDITA AI RIVENDITORI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA!

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

Official Nintendo Seal of Quality

TAZ-MANIA

Marco Barzaghi

TAZ-MANIA, terra di incredibili animali, di koala, canguri, aborigeni e affamatissimi diavoli tasmani. Accompagnate Taz all'inseguimento dei velocissimi uccellini Kiwi. Ma sopratutto aiutatelo a difendersi da una diavolessa, follementente innamorata di Lui, She-Devil, dal paurosissimo lupo Wendal T. Wolf e dalla banda di cacciatori di Axl & Bull. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano.

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

Tutto quello che avreste voluto sapere sulle nuove console Nintendo e Sega: 64-bit contro 32-bit... Perché non vedremo il CD-ROM per il SNES, realtà virtuale per Megadrive, il ruggito della Jaguar, Elvin Atombender torna in una missione impossibile per gli anni Novanta, la 3DO esce oggi in America... Le migliori notizie, sempre e solo su Game Power.

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

ESCLUSIVO!

NEL 1995 LA CONSOLE NINTENDO A 64-BIT!!!

Il colosso nipponico del divertimento elettronico sta sviluppando una nuova console a 64-bit insieme alla Silicon Graphics: Game Power vi rivela tutti i retroscena di una macchina destinata a rivoluzionare il mercato.

Il 23 agosto scorso Nintendo e Silicon Graphics rendevano pubblica a San Francisco una spettacolare notizia: la grande "N" e i "signori" della computergrafica hanno stipulato un accordo di collaborazione a lungo termine. Il loro obiettivo è uno solo: creare la macchina da gioco definitiva. Il progetto è quello di realizzare una console a 64-bit, denominata "Project Reality".

"Supera tutti i limiti attuali del videogioco e cambierà completamente l'idea che chiunque ha avuto finora sul videogioco e sulle sue possibilità", ha sottolineato un raggiante Howard Lincoln, vicepresidente della Nintendo of America. Il sistema permetterà di miscelare sapientemente immagini, grafica e animazioni ad alta definizione nella migliore qualità televisiva e cinematografica, ed è già predisposta per espansioni di realtà virtuale o nuove tecnologie ludiche. Insomma, una 3DO ancora più potente. Il nuovo prodotto, che verrà sviluppato per la Nintendo, dovrebbe essere commercializzato in America nel 1994, ma solo in versione coin-op, mentre nel 1995 la macchina sarà disponibile anche per il mercato home, che la Nintendo intende espugnare senza troppi complimenti. Il prezzo del Project Reality non dovrebbe superare i 250 dollari. Impressionante. James Clark, direttore della Silicon Graphics, ha snocciolato con dovizia di particolari le caratteristiche tecniche della nuova macchina: "il chip del nuovo Multimedia Engine della Silicon dispone di un processore a 64-bit. Con oltre 100 Mflops (Millions of floating point, ovvero milioni di operazioni in virgola mobile, al secondo, che la macchina può effettuare), grafica 3D in tempo reale in true-color a 24-bit, capace di visualizzare su schermo oltre 100.000 poligoni al secondo, la macchina ha tutte le potenzialità delle attuali workstation". Il Project Reality utilizza la stessa tecnologia, che abbiamo apprezzato in opere cinematografiche come Jurassic Park, Super Mario Bros: the Movie, Terminator 2, quindi sarà in grado di creare grafica 3D e texture mapping con estrema facilità. In futuro i videogiocatori potranno godersi sofisticati effetti visivi finora realizzabili solo al cinema, per via del costo elevato della tecnologia. Figure che modificano rapidamente la loro struttura fino a diventare, in pochi secondi, qualcosa di completamente diverso (vedi il video di Michael Jackson, Black or White), cyborg che si trasformano in metallo liquido (*Terminator 2* insegna), dinosauri che si muovono con realismo straordinario (*Jurassic Park* vi dice niente?): ebbene, tutto questo sarà alla nostra portata, senza nemmeno bisogno di comprare un biglietto per il cinema. La macchina inoltre vanta un sistema Hi-Fi Sound estremamente sofisticato, che accrescerà il realismo dei videogiochi come nessuno prima era riuscito. Uno degli obiettivi della Nintendo è sviluppare un sistema di realtà virtuale per il Project Reality, per immergere letteralmente il giocatore in un mondo simulato dal computer. In perfetta simbiosi uomo/macchina, il videoplayer diventerà parte del gioco stesso. Dimenticatevi del SEGA VR, qui si parla di sedici milioni di colori su schermo. Chiudiamo con la solita frase ad effetto di Howard Lincoln, che sembra però giustificata, questa volta: "Il nostro accordo apre al futuro del videogioco nuove dimensioni". Il mondo videoludico sembra quindi essere a una svolta: 3DO contro Project Reality, Saturn contro Jaguar. Se volete vivere da protagonisti il "nuovo corso" continuate a leggere Game Power.

LEGENDA

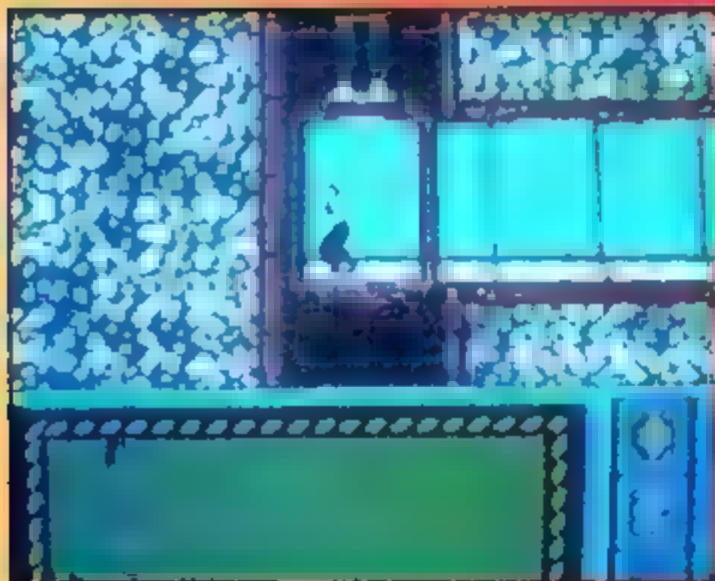
- CONSOLE
- CASA
- GENERE
- N·GIOCATORI
- USCITA

Per tutti i beoti con le cellulline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

ROBOTNIK CONTRO TUTTI

Il malvagio dottore che ha affrontato *Sonic* nei due episodi della saga platform più famosa di casa Sega (perdonatemi il gioco di parole), sarà il protagonista di un videogioco intitolato *Robotnik's Mean Bean Machine*, annunciato per Megadrive a Natale. Non aspettatevi però un ennesimo gioco a piattaforme: la Sega ha sviluppato un puzzle-game nel quale compare, oltre al già citato pazzoide, anche il buon *Sonic* che vedremo a gennaio in *Sonic 3* (tra l'altro, pare che la cartuccia del gioco conterrà un bel chippone DSP, come in *Virtua Racing*) e in *Super Sonic CD*.

you read it here...

La Sega ha aperto a Bournemouth, Inghilterra, un parco di divertimenti analogo, ma di dimensioni ridotte, a quelli presenti su tutto il territorio giapponese. Circa 24.000 metri quadrati riempiti con i videogiochi più massicci della grande "S" rendono il "Sega Park" la più grande sala giochi d'Europa. Ci sono intere sale dedicate agli spara-e-fuggi, il *Sonic Bowling* e migliaia di coin-op. Dozzine di cabinati di *Virtua Racing*, *AS-1*, *Rad Mobile* e di *G-Loc* collegati in rete per esperienze virtuali che non potreste certo vivere nel baretto sotto casa. Inoltre dovrebbero essere presenti anche le prime versioni di *Daytona*, il sequel ufficiale dell'osannato *Virtua*. Dalle prime indiscrezioni pare che *Daytona* stia a *Virtua* come *Virtua* stava a *Pole Position*... Gulp... Oltre ai videogiochi, il "Sega Park" offrirà diversi punti di ristoro offerti da fast-food come *Burger King* o *Kentucky Fried Chicken*, e diverse bottegucce piene di souvenir retrò come pupazzetti degli eroi Sega, figurine, cappellini, santini e palle varie. Se l'esperimento avrà successo, la Sega proseguirà la personale conquista dell'Europa con l'apertura di nuovi parchi in Germania e Francia... Speriamo che si ricordino di noi...

Forse uno dei giochi più belli di sempre, sicuramente il gioco dell'anno nel lontano 1984. Si tratta di *Impossible Mission*, il capolavoro Epyx per C64. Per coloro che a quei tempi poppavano tranquilli dal biberon e si sono persi un bel po' di roba massiccia, ricordiamo che *Impossible Mission* è un platform a multi-scorrimento che incorpora elementi strategici. Vi starete però chiedendo il motivo della lezione di storia, ed è presto spiegato: la Microprose pubblicherà *Impossible Mission: the 90s Remix*, una versione "deluxe" per SNES. Il videogioco ripropone la stessa atmosfera del precedente in nuovi e tenebrosi scenari, ma, udite udite, offre anche l'opportunità di giocare il titolo originale, visto che lo incorpora (un po' come *Maniac Mansion* in *Day of The Tentacle*, LucasArts PC). Il protagonista del gioco è sempre lui, il mitico Elvin Atombender... La redazione di Game Power è già in trepida attesa, e vi promettiamo una recensione galattica non appena il videogioco sarà disponibile, ovvero nei primi mesi del prossimo anno.

Direttamente dalla Electronic Arts, *NHL Hockey '94*, ennesimo sequel della serie sportiva ispirata all'hockey americano. Francamente ci sembra scorretto uscire con una semplice versione ritoccata dello stesso gioco ogni sei mesi, ma anche noi non vorremmo sembrare ripetitivi col sottolinearlo ogni volta. Le grandi innovazioni di questo terzo episodio sono... Ehm, dunque: ah, sì, il campionato NHL e quello NHLPA sono stati inclusi in un'unica cartuccia. Ma è fantastico: mio Dio, non riesco a trattenere il mio entusiasmo. Segnaliamo poi nuovi effetti sonori, qualche squadra in più e, ci crederete?, qualche torneo mancante nelle precedenti versioni. Un vero affare. Scherzi a parte, *NHL Hockey '94* sarà disponibile per Megadrive a dicembre, insieme ad una "nuova" simulazione di pallacanestro, *Bulls vs Suns*, analoga per

Continua a pag. 21>

THE ACTIVATOR IS HERE!

Presentato al CES di Las Vegas qualche mese fa, THE ACTIVATOR (SEGA MD) rappresenta il primo passo verso il virtualismo casalingo. Si tratta, come ricorderete, di una serie di sensori che, posizionati sul pavimento, registrano tutti i vostri movimenti e li trasmettono alla console. Il personaggio che controllate sullo schermo si comporterà esattamente come voi: se sferrate un pugno nell'aria, lo sprite farà lo stesso, colpendo possibilmente il cattivone sul video. Cosa succede se vi infilate le dita nel naso? Bella domanda. In ogni caso l'aggeggio sta per essere commercializzato in America al prezzo di $80 dollari, circa 140 mila lire, e nella confezione, oltre all'ACTIVATOR, ovviamente, potrete trovare due videogiochi dedicati, *Bounty Hunter* e *Air Drums*. Il primo è una sorta di picchiaduro fantascientifico che vi teletrasporta nel 2397, mentre *Air Drums* è un simulatore di batteria (!) che vi permette di emulare le performance dei vostri batteristi heavy preferiti. L'ACTIVATOR è perfettamente compatibile con la maggior parte dei videogiochi già commercializzati e lo sarà ovviamente con quelli che usciranno adesso, ed è particolarmente indicato per giochi sportivi e beat'em up. Non vediamo l'ora di provarlo con *Eternal Champions*!

(sopra) *Bounty Hunter* per Megadrive (sotto) *Air Drums*: l'ideale per far impazzire i vicini di casa.

VOLA AL CINE...PAK

Diciamolo chiaramente: il Full Motion Video del Mega CD è abbastanza patetico. Granuloso come i cereali prima di finire nella tazza del latte, il FMV ha mostrato gli evidenti limiti grafici della macchina CD-ROM Sega, e ha compromesso qualitativamente giochi altrimenti interessanti quali *Sewer Shark* o *Night Trap*. Ma sembra che la situazione sia destinata a cambiare. Alcuni sviluppatori Macintosh (la macchina Apple è da anni impegnata con successo nel settore del multimedia) hanno realizzato *Cinepak*, un rivoluzionario upgrade software che permette di raddoppiare il numero di colori visualizzabili su schermo dal Mega CD, portandoli così a 128. *Cinepak*, creato originariamente per 3DO, inoltre permette alla macchina Sega di visualizzare un FMV a tutto schermo (mentre attualmente non occupa più di due terzi). Inoltre la Sega sta attualmente lavorando ad un upgrade hardware per portare i colori visualizzabili su schermo del Mega CD a 256 o addirittura a 512. Ciò servirebbe senz'altro a rilanciare il bistrattato CD-ROM Sega, e potete stare certi che non appena avremo informazioni più dettagliate ve le forniremo.

VIRTUALITY
SUL MEGADRIVE!

Abbiamo toccato con mano, al recente CES di Chicago, l'atteso SEGA VR, il sistema di realtà virtuale per Megadrive che sarà commercializzato verso la fine dell'anno all'abbordabile prezzo di $300, ossia 450 mila lire circa. Sostanzialmente si tratta di un set di occhiali e di cuffie "all-in-one" che promettono una visione tridimensionale stereoscopica e un sonoro surround. Il sistema permetterà di catapultarsi all'interno di un mondo creato direttamente dal computer e di muovervi all'interno di esso. La SEGA non ha perso tempo ed ha realizzato subito quattro videogiochi che saranno disponibili in occasione del lancio della macchina e di cui uno, *Nuclear Rush*, incluso direttamente nella confezione. Partiamo quindi dalla descrizione di quest'ultimo: si tratta di un videogioco bellico nel quale potete pilotare un hovercraft da combattimento in scenari apocalittici, affrontando una serie di robot da combattimento inspiegabilmente desiderosi di annientarvi nel modo più doloroso possibile. Gli altri tre titoli sono *Iron Hammer*, *Matrix Runner* e *Outlaw Racing* dei quali parleremo nel prossimo numero. Altri due giochi della linea SEGA VR saranno commercializzati nel primo semestre del 1994.

"VR sul Megadrive: realtà o finzione?"

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

OFFERTE FIERA

GAME BOY L. 119.000
GAME BOY L. 139.000
[illegible] NOVITÀ

HANDY BOY + GIOCO L. 75.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
Aerial Assault	L. 45.000
Aliens 3	L. 75.000
Bart Simpson	L. 75.000
Batman Returns	L. 55.000
Chakan - Fighter	L. 65.000
Chase Hq	L. 68.000
Chessm. Scacchi	L. 68.000
Chuck Rock	L. 58 000
Dodge Dapei	L. 28.000
Dragon Crystal	L. 48 000
E. Holyfield's Boxing	L. 68.000
G-Loc	L. 58 000
Galaga 91	L. 48.000
Golden Axe	L. 58.000
Paperboy 2	L. 68.000
Pengo	L. 38.000
Predator 2	L. 68.000
Prince Of Persia	L. 65.000
Putt & Putter	L. 48.000
Rc Pro Am Racing	L. 68 000
Shinobi 2	L. 65.000
Solitaire Poker	L. 48.000
Sonic I	L. 55.000
Sonic II	L. 65 000
Space Harrier	L. 38.000
Space Invaders	L. 58 000
Spiderman II	L. 75.000
Street Of Rage	L. 65.000
Street Of Rage 2	L. 75.000

ACCESSORI GAME BOY

Articolo	Prezzo
Handy Carry porta Game Boy	L. 19.000
Interfaccia x 4 Game Boy	L. 19.000
Light - Boy (luce + lente)	L. 29.000
Action Pack *in offerta*	L. 19.000

Con Action Pack, l'accumulatore ricaricabile, non più pile nel tuo Game Boy

Titolo	Prezzo
Home Alone	L. 65.000
Incr.Crash Dumm.	L. 75.000
Indiana J. L. Crus.	L. 75.000
Jurassic Park	L. 68.000
Klax	L. 58.000
Krusty Fun House	L. 58.000
Land Of Illus.Mick.Mouse II	L. 75.000
Leaderboard Golf	L. 55.000
Lemmings	L. 65.000
Little Mermaid-La Sirenetta	L. 68.000
Mickey Mouse 2	L. 75.000
Mortal Kombat	L. 85.000
Olimpic Gold	L. 75.000
Outrun	L. 48.000
Super Kick Off - Ita	Tel.
Super Monaco GP II	L. 58.000
Surf Ninja	L. 78.000
Talespin Usa	L. 65.000
Tazmania Usa	L. 65.000
Terminator	L. 68.000
The Berlin Wall-Arkanoid	L. 38.000
Tom & Jerry	L. 68.000
Vampire Of Dark	L. 68.000
Wagan Island	L. 39.000
Wimbledon Tennis	L. 55.000
World Cup Soccer	L. 75.000
WWF Steel cage	L. 75.000

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

GAME BOY

Titolo	Prezzo
Addams Family 2	L. 68.000
Adventure Island II	L. 68.000
Aliens 3	L. 68 000
All Star Ch. 2 - Basket	L. 65.000
Alleyway - Arcanoid	L. 48.000
Averange Spirits	L. 48 000
Bart Simpson vs Jug.	L. 65.000
Battle Of Olympus	L. 68.000
Battleship	L. 48.000
Battletoad 2	L. 65.000
Best Of Karate	L. 68.000
Bionic Commando	L. 38 000
Bonk's Adventure	L. 58.000
Bugs Bunny 2	L. 68 000
Castelvania	L. 48.000
Cesar Palace Casino	L. 48 000
Chase Hq	L. 38.000
Chessm.Scacchi	L. 58.000
Cool Spot Adv.	L. 68.000
Cool World	L. 58.000
Dick Tracy	L. 68 000
Dig Dug	L. 48 000
Double Dragon 3	L. 68.000
Dr Franken	L. 48 000
Elevator Action	L. 48 000
Empire Striker Back	L. 68.000
F-15 Strike Eagle	L. 68.000
F1 Race + Interf. 4 giocatori	L. 78.000
Felix the Cat	L. 65.000
Ferrari G.P. Chall.	L. 58.000
Final Fantasy 3	L. 88.000
Funstone	L. 58.000
Four In One	L. 68.000
Garms Gundam	L. 48 000
Ghostbuster II	L. 48 000
Goal + Calcio	L. 68.000
Golf	L. 48.000
Great Greed	L. 68 000
Hi School Soccer	L. 48.000
Hit On Ice	L. 68.000
Home Alone 2	L. 58 000
Holly & Benji calcio	L. 48.000
Humans	L. 58 000
Hunch Back Adv.	L. 48.000
Jeep - Off Road Adv	L. 58.000
Jetsons	L. 68.000
Joe & Mac	L. 68.000
Jordan Vs Bird	L. 35.000
Kid Dracula	L. 68 000
Krusty Fun House-Simpson's	L. 48.000
Lemmings	L. 68 000
Lethal Waepons (Arma Letale)	L. 68.000
Little Mermaid-La Sirenetta	L. 68 000
Looney Toons-Road Runner	L. 68.000
Mc Donaldland	L. 58.000
Mickey Mouse	L. 58.000
Milon's Secret Castle	L. 58.000
Miner 2049	L. 48.000
Muhammed Ali Boxing	L. 68 000
NBA 2 Pallacanestro	L. 68.000
Nemesis II	L. 48.000
Ninja BNoy 2	L. 58.000
Olimpiadi	L. 58.000
Othello	L. 58.000
Pacman	L. 58 000
Paperboy 2	L. 48.000
Parasol Stars	L. 48.000
Pipe Dream	L. 28.000
Pocket Battle	L. 38.000
Power Race	L. 58.000
Prince Of Persia	L. 58 000
Pugsley Adventure	L. 68.000
Q - Bert	L. 48.000
R - Type	L. 48.000
R - Type 2	L. 68 000
Race Driving	L. 68.000
Rampart	L. 48 000
Racing Fighter - Lo Street Fighter del Game Boy	L. 68.000
Robocop	L. 58.000
Side Poket	L. 58 000
Sneaky Snakes	L. 48 000
Soccer Mania - Calcio	L. 58.000
Speedy Golzales	L. 68 000
Spiderman 3	L. 68.000
Spot	L. 38 000
Spy vs Spy	L. 48.000
Star Trek	L. 65.000
Star Wars	L. 68.000
Sumo Fighting	L. 68.000
Super Kick Off	L. 58.000
Super Mario Land	L. 48.000
SDuper Mario Land 2	L. 68 000
Super R.C. Proam	L. 58 000
T2 Arcade - Terminator	L. 58.000
Tale Spin	L. 68 000
Tennis	L. 58 000
Tiny Toons	L. 68.000
Tip Off Basket	L. 48 000
Titus The Fox	L. 58.000
Tom & Jerry	L. 58.000
Top Gun	L. 68 000
Top Rank Tennis	L. 58.000
Tumble Pop	L. 58.000
Turtles 2 - Back From The S.	L. 68.000
Universal Soldier	L. 48 000
World Cup Soccer	L. 48 000
WWF Superstar 2	L. 68.000
Yoshi Cookie	L. 48 000
Zelda	L. 68.000

MEGA-CD + 4 GIOCHI L. 598.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE

PREZZO SUPERSCONTATO TELEFONARE

GIOCHI NEO-GEO

Titolo	Prezzo
3 Gount Bout Wrestl.	L.349.000
Art of Fighting	L.349.000
Blues Journey	L.139.000
Burning Fight	L.199.000
Crossed Sword	L.199.000
Cyber - Lip	L. 89.000
Eight Man	L.129.000
Fatal Fury	L.419.000
Ghost Pilot	L.139.000
Joy Joy	L. 99.000
King of Monster	L.248.000
League Bowling	L. 89.000
Magical Lord	L. 99.000
Ninja Combat	L.119.000
Riding Hero	L. 99.000
Robo Army	L.169.000
Samurai Sut Down	L.449.000
Sengoku	L.169.000
Sengoku II	L.379.000
Soccer Brawl	L.169.000
Super S.Kick-Off	L.319.000
The Super Spy	L.129.000
Top Player Golf	L.188.000
World Heroes	L.399.000

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SNES & CD-ROM

UN MATRIMONIO CHE NON S'HA DA FARE?

Mentre le altre riviste continuano a vendervi fumo fritto, Game Power vi rivela le ultime scottanti notizie del CD-ROM Nintendo!
Dopo la cocente delusione di Chicago ("Niente CD-ROM per almeno due anni", aveva detto Peter Main, vicepresidente della Nintendo, responsabile del settore marketing, di fronte alla folla sbigottita), i cosiddetti "addetti ai lavori" avevano avuto l'impressione che la Nintendo avesse subito un duro colpo. Infatti, a poche centinaia di metri, nello stand Sega venivano presentate le ultime novità per Mega CD davanti a una moltitudine di bimbetti scatenati come a un concerto rock e la 3DO monopolizzava l'attenzione di tutta la stampa del settore (e non solo) con un CD-ROM che potrebbe cambiare il modo di concepire i videogiochi. Intanto la Philips investe massicciamente nel settore multimedia e la Commodore lancia una console CD-ROM a 32-bit, mentre i cataloghi delle principali software house sono ormai pieni delle versioni digitali dei giochi più famosi per PC o Mac CD-ROM. Tutto il mondo, cioè, si sta buttando a capofitto in un nuovo universo e paradossalmente la grande "N", il colosso del divertimento elettronico casalingo, torna sui suoi passi e cancella il tanto atteso progetto CD-ROM a 32-bit per SNES. Mmm, qualcosa non va proprio...
Cosa ha spinto la Nintendo a comportarsi così? Ecco i motivi principali.
Innanzitutto la Nintendo non ritiene che gli attuali prodotti in commercio (Mega CD in testa) siano rivoluzionari e qualitativamente innovativi. Al contrario, ciò che si è visto sino ad ora è poco e brutto, per dirla in parole povere, e soprattutto non giustifica costosi investimenti. Ora, anche se ciò è formalmente corretto, le argomentazioni della Nintendo ricordano quelle dei personaggi della celebre favola di Esopo, la Volpe e l'Uva: "dunque, visto che non riesco a raggiungere l'uva dico che non è matura così non perdo la faccia". In realtà, al di là di quello che la Nintendo può dire e non dire, è molto più probabile che gli sviluppatori abbiano incontrato seri problemi tecnici nel creare una macchina a 32-bit che probabilmente può fare benissimo del SNES per funzionare ad hoc e che la Nintendo non avrebbe potuto commercializzare per non costringere al suicidio commerciale il proprio 16-bit. Questo ricorda in maniera paradigmatica il Game Boy a colori, che la Nintendo avrebbe sviluppato già da parecchio tempo, ma che non verrà commercializzato prima che il Gameboy originale abbia esaurito il suo potenziale. Non possiamo biasimare la strategia della Nintendo visto che negli ultimi anni le vendite del Gameboy anziché scendere continuano a salire. Per tornare al CD-ROM: la Nintendo si è trovata alla fine di fronte ad una macchina troppo potente per limitarsi ad un semplice ruolo di gregario per SNES e troppo "prematura" (e probabilmente costosa, checché ne dica il buon Main) per diventare il successore dell'attuale sedici bit Nintendo. A dare il colpo di grazia al progetto avrebbe poi contribuito in maniera determinante il lancio della 3Do da parte della Matsushita. Gli incredibili risultati ottenuti dalla macchina rivale (che lo ricordiamo, è circa 50 volte più potente del SNES) hanno spinto la Nintendo a riconsiderare globalmente l'intero progetto, giudicato ormai non più all'altezza della concorrenza. La Nintendo, ormai ve ne sarete accorti, gioca per divertirsi, ma si diverte solo quando vince. Perfino il secondo posto, per Mister N. sarebbe una sconfitta intollerabile. E per vincere occorrono prodotti imbattibili... Ma arriviamo finalmente alle notizie che dovrebbero portare speranza a tutti i fan di *Mario* e ai videogiocatori in generale.
L'arrivo delle nuove piattaforme multimediali ha sconvolto il mercato e, apparentemente, la Nintendo si è trovata impreparata. Tuttavia, i dirigenti del colosso nipponico del divertimento elettronico ritengono che tali prodotti non avranno successo se non attorno al 1995, e che diversi sistemi, allora, saranno già scomparsi. Per questo la Nintendo NON intende commercializzare alcun CD-ROM per SNES, anzi, ritiene che la console più qualche chip super FX sia da sola più valida del rivale Mega CD. " Questo è quanto".

MEGA CD NEWS

***Indiana Jones and the Fate of Atlantis* dovrebbe uscire tra meno di due mesi per Sega CD grazie alla JVC, insieme al fantastico *Rebel Assault* previsto anche per PC CD-ROM. Finalmente in arrivo *Microcosm*, il kolossal della Psygnosis dopo il bidone *Dracula*, anche se il full motion video del Mega CD faticherà non poco a rendere in maniera accettabile la policromia di colori del corpo umano. Aspettatevi grandi cose da *Terminator* della Virgin, mentre *Silpheed* promette di "far dimenticare *Star Wing*" e se avete dei dubbi leggete la recensione a pagina 43... La GameArts è stata grande. Per la fine di dicembre potremo finalmente vedere *Eye of the Beholder* per Mega CD (la Capcom ha convertito i primi due episodi per SNES), ma tutta l'attenzione è ora rivolta per *Thunderhawk* (Core Design).**

JUDGE DREDD
THE MOVIE!

L'avevamo annunciato nei primi numeri di Game Power, nella rubrica "Una Tribù che Balla", ed oggi abbiamo ricevuto la conferma ufficiale: *Judge Dredd*, il popolare eroe dei fumetti 2000 AD, una vera istituzione in Inghilterra, diventerà un film! La cosa incredibile è che il personaggio del "Giudice" sarà il pompatissimo Sylvester Stallone, dopo il grande successo di "Cliffhanger" e del prevedibile di "Demolition Man". Il film, che apparirà sugli schermi americani il prossimo anno, è sceneggiato è da Bill Wisher, il co-autore di *T2*. Se volete leggere le violentissime avventure di *Judge Dredd* ambientate a Mega City One, vi consiglio di flipparvi in una fumetteria internazionale e beccarvi gli originali inglesi, oppure, in una qualsiasi edicola della penisola, chiedete la versione italiana della Play Press. Per quanto riguarda le immancabili versioni videoludiche, la Sony sembra intenzionata ad acquistare tutti i diritti. *Judge Dredd*, *Lobo*... Ora manca solo il videogioco di *Marshall Law* Troppobbbello!

grafica e struttura ai precedenti basket su cartuccia della serie *Bulls versus*". Squadra che vince non si cambia, non so se avete colto. La EA distribuirà inoltre la versione Megadrive di *2020 Super Baseball*, conversione diretta di un mediocre videogioco per Neo Geo. Big time.

Un attimo di attenzione, cari possessori di Pc Engine DUO: la mitica Konami sta per lanciare in Giappone un nuovo episodio di *Castlevania* per la nostra macchina! Pare che sia ancora più galattico di *Castlevania IV* per SNES. D'altronde dopo *Street Fighter 2 CE* il Pc Engine può veramente fare di tutto...

La Nintendo of Europe è partita alla conquista del Vecchio Continente, ormai roccaforte Sega. Le cose potrebbero cambiare rapidamente, dal momento che la Nintendo ha impostato una interessante riduzione del prezzo della sua console di punta, il Super Nintendo (vedi GP di settembre). E' stata inoltre annunciata una nuova confezione che sarà commercializzata proprio in questi giorni in Inghilterra, e che include il fantastico *Mario All-Stars* recensito alla grande su questo numero. Il prezzo del package è di 130 sterline (come quello che include Starwing). La GiG distribuirà la versione con Starwing nei prossimi mesi.

SNES con *Mario All-Stars* a meno di [illegible]

A proposito di Nintendo: che ne direste di un Super Famicom portatile? Suona bene, non vi pare? Beh, la Bandai è pronta a commercializzare in Giappone il sedici bit Nintendo in versione "prendi-e-vai", su licenza della grande "N" stessa. Le dimensioni sono all'incirca quelle di un normale PC portatile. Il "mostro" contiene un monitor da quattro pollici a LCD. Inoltre è presente anche un joypad simile a quello attualmente dispo-

nibile per SNES, ma fissato sulla plancia. Vi starete probabilmente chiedendo quando potremo mettere le mani su tale meraviglia. Brutte notizie: pare che la console verrà distribuita solo in Japone, per via del prezzo elevatissimo (si parla di ottocento mila lire circa. Dopo il Pc Engine Laptop, un'altra hand-held che non vedremo mai. Peccato, perché giocare a *Super Mario Kart* o a *Street Fighter 2 Turbo* nell'intervallo tra una lezione e l'altra non era proprio niente male come idea...

Ecco il Super Famicom portatile... Impressionante!

La W Industries, la compagnia inglese che ha sviluppato i più diffusi videogiochi da bar di realtà virtuale, ha stretto un accordo con la Sega Enterprises, con la quale sta attivamente collaborando per il progetto *Sega VR*, la virtual reality casalinga per Megadrive di cui parliamo su questo stesso numero. La Sega potrebbe inoltre finanziare e distribuire i prossimi videogiochi virtuali della W Industries, ora che finalmente i costi sono notevolmente scesi per i produttori e , conseguentemente, anche per i gestori delle sale giochi. Aspettatevi grandi cose, pertanto continuate a leggere *Game Power*

Dopo *Super Mario Bros*, a Hollywood si è scatenata l'hype per un altro film ispirato ad un celebre videogioco: *Street Fighter 2*. Non ci riferiamo né alla serie televisiva giapponese, né tantomeno a quella animata, ma ad un vero e proprio film con budget multimiliardario ed effetti speciali alla *Terminator 2*. La sceneggiatura è stata scritta da Steven de Souza (*Commando, Trappola di Cristallo, Die Hard 2*). Il film dovrebbe apparire sugli schermi americani la prossima estate. Preparatevi ad un nuovo speciale targato *Game Power*

Continua a pag. 25 >

VOCI DI CORRIDOIO

Caro lettore, è Game Power che ti parla: abbiamo raccolto una serie di notizie molto, molto confidenziali, e gradiremmo che restassero tali. Tra me e te. Ci siamo intesi?

1) Sarebbero ben due i videogiochi dotati di chip SFX a cui la Nintendo sta attualmente lavorando. Non ci riferiamo, ovviamente, a *FX Trax* del quale abbiamo parlato nel numero scorso e in quello precedente ancora, ma a due titoli completamente nuovi che saranno probabilmente presentati a pochi eletti (tra cui ovviamente noi di GP) durante il CES invernale di Las Vegas. Pare che si tratti di un gioco di corsa e un nuovo RPG... Che si tratti di *Super Zelda*?

2) Secondo fonti indiscrete ma molto, molto attendibili, la Capcom starebbe realizzando una nuova versione di *Mega Man* per Megadrive. Certo che se c'è da aspettare come per *Street Fighter 2 CE*, campa cavallo...

3) Il nuovo videogioco su licenza della Sony, *Steven Seagal* vanta qualcosa come 1000 frame di animazione solo per il personaggio principale. Da vedere.

FAX SEGA

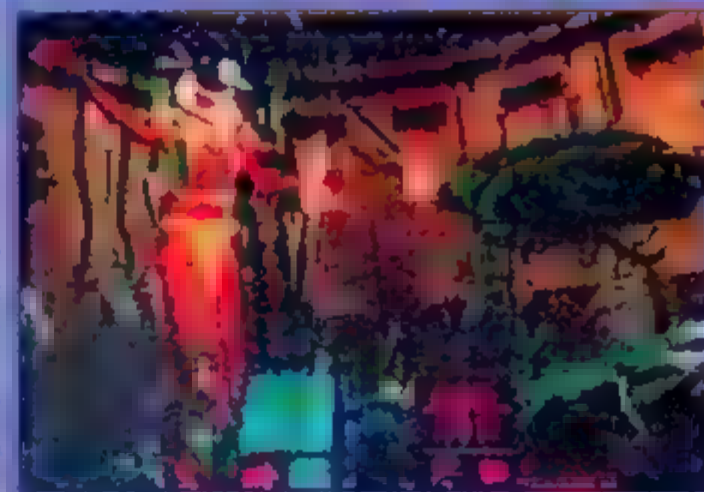
✓ La Psygnosis sta sviluppando una nuova simulazione calcistica per Megadrive che uscirà sotto etichetta Sony, ovviamente, attorno alla metà del prossimo anno .

✓ Non è il seguito di *X-Ranger*, ma poco ci manca. Si tratta di *Barr-Arm*, uno sparatutto a scorrimento orizzontale per Mega CD che troverete recensito sul prossimo numero. Massiccio

✓ *Castlevania* per Megadrive dovrebbe uscire a gennaio. Si tratta di una cartuccia da 8 mbit che "mixa" il primo episodio della saga, uscito per NES e GB, e del quarto, disponibile solo per SNES. Titolo ufficiale Vampire Killer

✓ Dopo aver venduto oltre cento milioni di fumetti, la Marvel ha pensato bene di commissionare alla US Gold un nuovo gioco ispirato all 'incredibile' Hulk. Il risultato? *The Incredible Hulk* per MD, un picchiaduro a scorrimento da sedici megabit per un gioco che si annuncia epico. Imminente. Prevista una versione per SNES nel 1994

✓ Che ne direste di un RPG di Sonic? La versione per Mega CD è attesa per i primi mesi del prossimo anno e dovrebbe chiamarsi *Sister Sonic*, dalla Sega of course

VIDEOGIOCHI SU LASERDISC

Vi ricorderete certamente del LaserActive, il lettore LD Pioneer presentato a Chicago che può essere connesso ad un Megadrive o a un Pc Engine e che può leggere videogiochi su CD o LD. Ebbene, la Taito ha realizzato il primo sparatutto per MEGA LD, e, come potete vedere dalle foto, si tratta di qualcosa di galattico! Sperando che il LaserActive venga presto commercializzato anche in patria, vi promettiamo altre notizie già sul prossimo numero.

SEGA 32-BIT
ALLA FACCIA DI MARIO!

Non è più un rumore, una voce insistente non confermata. No, signori miei, Tom Kalinske, presidente della Sega of Europe, ha confermato in un'intervista apparsa per il settimanale *Computer Trade Weekly* che la compagnia sta effettivamente sviluppando il successore del Sega Megadrive. Ed è a buon punto, tanto che il "Saturn" (questo il nome ufficioso, dimenticatevi del "Gigadrive") potrebbe venire commercializzato nel dicembre del 1994, tra poco più di un anno. Kalisnke è stato sufficientemente vago da non chiarire se la macchina sarà compatibile con il software esistente per Megadrive e Mega CD, ma ha detto senza mezzi termini che il "Saturn" dovrebbe rappresentare il punto di incontro tra la tecnologia CD-ROM e l'esperienza che la grande "S" ha acquisito nel settore coin-op (*Rad Mobile, Golden Axe 2*, ma soprattutto *Virtua Racing* parlano da soli). "La nostra dimestichezza con macchine a trentadue bit è tale che potremmo lanciare una nuova console già domani", sostiene Kalisnke, "ma il problema fondamentale è che non abbiamo intenzione di commercializzare un prodotto troppo costoso, il cui prezzo sia cioè superiore ai 500 dollari (circa 800 mila lire)". Forse il Mega CD non basta, quindi, la Sega ha intenzione di utilizzare l'artiglieria pesante contro il rivale numero uno, la Nintendo. E con il lancio dell'Amiga CD-32 (vedi box), la console CD-ROM a 32-bit della Commodore, la Sega ha ora un altro avversario da fronteggiare, anche se, probabilmente la cosa non dovrebbe particolarmente preoccuparli... Già dal prossimo numero vi forniremo maggiori informazioni a proposito del "Saturn" e della nuova strategia Sega. Resta però il fatto che, oltre ad avere acquisito un enorme vantaggio sulla Nintendo nel settore CD-ROM, la Sega potrebbe superare gli odiati rivali anche con il Saturn, che uscirebbe prima del successore del SNES. E come la storia insegna, spesso chi tardi arriva male alloggia.

ERRATA CORRIGE

Sul numero scorso abbiamo scritto che Wario Land (GB) è il terzo episodio della serie Super Mario Land. Ebbene, scusateci ma eravamo completamente fusi. Il gioco non ha nulla ha che fare con Super Mario Land 3, che uscirà invece nel secondo quarto del 1994.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive Scart + Sonic	L. 269.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 269.000
Mega Drive 2	L. 249.000
Mega Drive 2 + Sonic	L. 269.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis + Street of Rage 2	L. 299.000

Novità Mega Drive / Genesis

Addams family	L. 109.000
Best of the best	L. 119.000
Bubsy	L. 99.000
Cool spot	L. 115.000
Davis cup tennis	L. 109.000
Dinosaurs for hire	L. 109.000
Dual turbo remote	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Golden axe III	L. 109.000
James pond op. starfish	L. 109.000
Jurassic Park	L. 119.000
Micro machines	L. 99.000
Mortal kombat	L. 129.000
NHL hockey 94	L. 129.000
Robocop 3	L. 109.000
Rockey knight ADV	L. 119.000
Simpsons 2 nightmare	L. 109.000
Spiderman/x man	L. 119.000
Street Fighter 2 C.E.	Tel.
Strider returns	L. 129.000
S Baseball	L. 129.000
S Baseball 20/20	L. 129.000
WWF Royal rumble	L. 129.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Cool spot	L. 119.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Flashback	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Mick e Mack G.G.	L. 89.000
Moonwalker	L. 59.000
Pro strike	L. 89.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shinobi 2	L. 99.000
Side poket	L. 99.000

Sonic 2	L. 69.000
Snow Bros	L. 119.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter House 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino
giochi a partire da L. 29.000

Mega CD + game	L. 530.000
Mega CD 2 + game	L. 560.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Ecco the dolphin	L. 99.000
Dracula	L. 89.000
Final fight	L. 109.000
Night trap	L. 129.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Ran ma 1/2	L. 139.000
Sewer Smark	L. 139.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

Samurai shodown	L. 430.000
Fatal fury special	Tel.

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 340.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
3 count bout	L. 350.000
Sengoku 2	L. 319.000
Super side kicks	L. 359.000
World heroes 2	L. 379.000

disponibili tutti i titoli
Neo Geo

Tutti i marchi e nomi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

Super famicom scart	L. 360.000
Super famicom pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 319.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Airborne ranger	L. 129.000
Alien 3	L. 125.000
Battle blaze	L. 119.000
Cool spot	L. 119.000
Dual turbo remote	L. 129.000
First samurai	Tel.
Football fury	L. 119.000
Jurassic park	L. 129.000
Mazing saga	L. 119.000
Mortal kombat	L. 129.000
Operation logic bomb	L. 129.000
Mortal kombat	Tel.
Redline F1 race	L. 119.000
Sengoku	L. 129.000
Rocky rodent	L. 129.000
Street fighter 2 turbo	L. 169.000
Super bomberman	L. 129.000
Super James Bond	L. 119.000
Super off road 2	L. 119.000
Super widget	L. 109.000
Thomas tank	L. 119.000
Tuff e nuff	L. 129.000
Utopia	L. 129.000
Wing commander 2	L. 129.000
World heroes 2	Tel.
Yoshis safari	L. 109.000
Zombies at my neighbors	L. 129.000

Addam's family	L. 109.000
Addams family 2	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Contra spirit	L. 109.000
Fatal fury	L. 119.000
Final fight 2	L. 109.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
Mario collection	L. 179.000

NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super formation soccer 2	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super star wars	L. 129.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino
giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 119.000
Dragons ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 139.000
Jungle strike	L. 139.000
Super bomberman 93	L. 139.000
Street fighter 2 turbo	L. 189.000
Super Mario collection	L. 179.000
World heroes	L. 169.000
WWF royal rumble	L. 139.000
Yoshi road hunter	L. 79.000

Game gear + Sonic	L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Mortal kombat	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	L. 165.000

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

SEMPRE E SOLO CALCIO

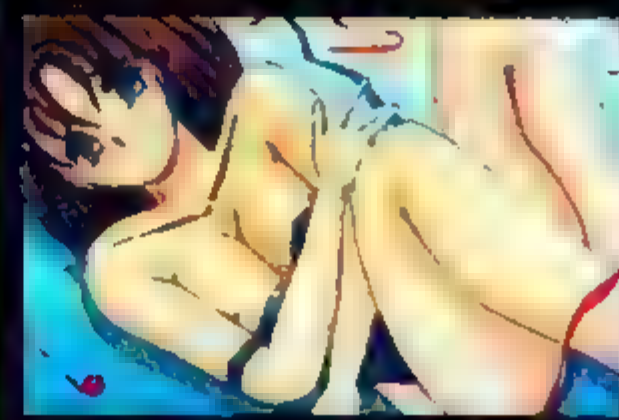
Un'altra serie di simulazioni calcistiche stanno per invadere i nostri schermi. Si tratta di *J-League Soccer* per SNES, un clone di *Super Soccer Champ* della Namco (la versione europea dovrebbe chiamarsi *Prime Goal*). Il Giappone sta letteralmente impazzendo per il calcio: è stata creata circa un anno fa una serie professionistica ed ora lo sport comincia a prendere piede (è proprio il caso di dirlo) e a insidiare il baseball, lo sport più diffuso nel paese del Sol Levante. Chiusa la digressione, vai con il commento da bordo campo: "Dalle prime foto non sembra niente male, ma dopo la delusione di *Super Formation Soccer 2* è meglio andare con i piedi di piombo, eh, eh". E bravo il nostro Piccionini. Citiamo anche *High School Soccer* della Sunsoft, a scorrimento verticale, che ricorda abbastanza *Super Formation Soccer* e come quest'ultimo ha 4 Mbit, mentre quello della Namco 8

MANGA NEWS

Imminente la versione ludica del celebre manga *Patlabor*, disponibile anche in italiano grazie alla Granata Press: al momento è stata annunciata solo quella per Pc Engine Duo, ma non si esclude anche una possibile versione per Mega CD.

Il seguito di *Super Deformed Gundam* è imminente per Super Nes. Dirige la Angel. Si tratta di otto mega bit di violenza demenziale che permette di scegliere tra tre robottini della serie Mobile Suit. A presto nello spazio Manga.

COSE DELLA VITA

La Virgin Games ha cambiato nome: da oggi sarà Virgin Interactive Entertainment. I soliti esaltati.

frasi celebri

"Scommetto centomila dollari del mio stipendio che il nostro *Super Mario All Stars* produrrà più introiti di tutto l'hardware e software 3DO messo insieme questo Natale"

Peter Main
vicepresidente della Nintendo of America in una recente intervista

A VOLTE RITORNANO

- Una nuova versione di *Arkanoid*, battezzata *Super Arkanoid*, è stata realizzata dalla Taito per SNES e dovrebbe essere commercializzata al più presto.
- *Cool Spot* della Virgin dovrebbe apparire in una nuova versione su CD, che dovrebbe contenere, tra l'altro alcuni livelli assenti nella versione cart e qualche minuto di animazioni. Uscita prevista nei primi mesi del 1994 per Mega CD.
- In arrivo dalla Masiya il terzo episodio della fortunata serie *Ranma 1/2*. Si tratta però di un gioco di ruolo e non dell'ennesimo picchiaduro. Previsto su cart (12 Mbit), *Ranma 1/2 3* (diciamo *Ranma 3/2*, via), è il classico RPG alla *Final Fantasy*, ma il testo in giapponese stretto dovrebbe pregiudicarne l'uscita europea. - La fortunata e dissacrante serie Super Deformed non finisce di sorprenderci: dopo *SD Art of Fighting*, è in arrivo *SD Fatal Fury* dalla Sammy. A ottobre, in Giappone.

Cool Spot flippa sul CD

NEWS ANTEPRIME

La Spectrum Holobyte, celebre software house americana nota soprattutto nell'ambito della produzione ludica per PC, ha recentemente acquistato la Bullet-Proof Software, la compagnia che ha realizzato giochi come *Yoshi's Cookie* e *Tetris* per NES. Non è finita, perché sempre la Spectrum Holobyte oggi possiede il 60% della Microprose, passata attraverso seri guai finanziari. La compagnia americana fondata da Bill "Wild" Stealey continuerà tuttavia a sopravvivere con la propria etichetta

Dopo la *Sonicola*, una nuova serie di bibite analcoliche sono apparse sul mercato americano. Si tratta di succhi di frutta in lattina sponsorizzati dai popolari eroi Nintendo. Per meno di un dollaro potrete gustarvi il "punch" di *Mario*, il succo di ciliegia della principessa Toadstool, di mela del dinosauro *Yoshi* (ovviamente), e di fragola "à la" Luigi. Alla salute!

Dopo il successo di *Micro Machines* la Codemasters è pronta a bissare il successo con *Cosmic Spacehead*, un adventure molto platform e poco GDR previsto per Megadrive a Natale. Il gioco includerà una serie di sotto-livelli molto vari tra loro e si candida ufficialmente come rivale di *James Pond 3*. Imminente la recensione.

La Acclaim, che insieme alla Electronic Arts è la software house più importante degli Stati Uniti nel mercato console, ha stretto un importante accordo con la Lighstorm Entertainment, al fine di assicurarsi tutti i diritti delle versioni videoludiche dei film di James Cameron. Il miliardario regista di *Terminator*, *Terminator 2* e *The Abyss* è attualmente sul set di *Spiderman*, un nuovo high-budget movie che uscirà sugli schermi americani la prossima estate. Nei "tempi morti", Cameron ha inoltre terminato le riprese di *True Lies*, la nuova fatica cinematografica di Arnold Schwarnegger dopo il fallimento di *Last Action Hero*. La Acclaim sta attualmente producendo le versioni Megadrive, Mega Cd e Game Gear di *Spiderman: the Movie*.

Michael Jackson ha firmato ancora con la Sega. Dopo *Moonwalker*, apparso in sala giochi e nell'ottima versione per Mega-

drive, il popolare cantante sarà il protagonista di un nuovo videogioco per Mega CD. Al momento non è chiaro se si tratti di Moonwalker 2 o di un prodotto completamente differente, ma è certo che Michael comparirà in diversi formati. Si vocifera addirittura un cammeo in un prossimo episodio di Sonic! Senza volare troppo con la fantasia, è stato confermato che l'intera colonna sonora di Scramble Training, un nuovo coin-op Sega destinato a lasciare il segno, sarà realizzata da buon Jackson.

Ormai si tratta di una vera e propria farsa. Annunciato come imminente oltre due anni fa, il lancio della Jaguar Atari è stato più volte posticipato, tanto da battere persino i ritardi delle poste nostrane. Finalmente sembra che la compagnia americana si sia decisa al grande passo. Eccovi le caratteristiche tecniche della macchina che abbiamo ricevuto via fax dalla Atari stessa: microprocessore RISC a 64-bit, palette 16 milioni di colori visualizzabili, qualità stereo CD a 16-bit. I primi titoli annunciati sono *Battlezone 2000*, *Jaguar F1 Racing*, *Alien vs Predator the Movie* e *Cybermorph*, tutti su cartuccia. Un CD-ROM verrà commercializzato in seguito. La macchina sarà distribuita in America verso la fine del mese, e arriverà in Europa nei primi mesi del 1994. La cosa più interessante è il prezzo annunciato: 200 dollari, circa 350 mila lire. Non male per una macchina a 64-bit... Speriamo di essere più esaurienti nei prossimi numeri. Speriamo, più che altro, che esca...

Incredibile ma vero: nel 1992 sono stati venduti oltre 2,7 milioni di NES. La console a 8-bit della Nintendo è sul mercato da

Continua a pag. 29 ➤

AMIGA CD

La Commodore torna sulle scene con una nuova console CD-ROM a 32-Bit! Un nuovo CDTV oppure il Mega CD killer? GP vi svela tutti i segreti dell'Amiga CD-32

Potrete già trovare nei negozi la nuova macchina Commodore, la versione console CD-ROM del nuovo nato Amiga 1200. Amiga CD-32, questo il nome, monta un Motorola 68020 (32-bit) che gira a 14 Mhz. La macchina può visualizzare fino a 256000 colori da una palette di 16.7 milioni e vanta una risoluzione fino a 1280 per 512 pixel. Non occorre essere dei geni per comprendere che le caratteristiche tecniche della macchina Commodore sono certamente più impressionanti di quelle del Mega CD, anche se si considera che la macchina è stata commercializzata in Inghilterra a 299 sterline (circa 700 mila lire), meno del CD-ROM Sega. Amiga CD-32 contiene inoltre un chip appositamente sviluppato che si occupa del texture mapping e della planar pixel conversion. Mode 7 mon amour. Il CD-ROM è veramente veloce e può trasferire oltre 300 KByte al secondo (il doppio del Mega CD). A Natale sarà introdotta una espansione hardware Full Motion Video ad un prezzo competitivo. Sono diverse decine i giochi sviluppati o pronti ad essere commercializzati. Citiamo *Microcosm* (Psygnosis), *Syndicate* (Bullfrog), *Nick Faldo's Championship Golf* (Grandslam), *Zool 2* (Gremlin), *Little Divil* (Gremlin), *Lotus Turbo Trilogy* (Gremlin), *Sensible World of Soccer* (Mindscape), *The Legacy* (Microprose), *Akira* (Ice), *F1 Grand Prix* (Microprose), *Drive Fractalus* (Mindscape), *The Diggers* (Millennium), *Dino Worlds* (Millennium) e molti altri. "Jurassic Park" (Ocean), "The Chaos Engine CD" (Renegade), "Flashback" (US Gold), 'Lionheart 2" (Thalion), "TFX" (Ocean), "Dune" e "Dune II" (Virgin), "Amiga CD Football" (Platsoft), "Defender of the Crown 2" (Sach Ent), "Pinball Dreams Fantasies AGA" (21st Century), "Project-X 2" (Team 17), "Alien Breed 2 (Team 17)... Una valanga!

I giochi nuovi costeranno circa 30 sterline (circa 70 mila lire), mentre le versioni digitali di giochi già usciti in versione disco costeranno all'incirca 20 sterline (circa 50 mila). Amiga CD-32 dovrebbe già essere disponibile nei migliori negozi di videogiochi della penisola. Sul prossimo numero speriamo di potervi presentare le prime recensioni!

SILVESTER & TWEETY

Dopo il disastroso esito della THQ con la licenza animata Tom & Jerry, torna la Gametek con sedici mega bit di grafica per il nostro Megadrive e un altro celebre duo: Silvestro e Titti! Silvester & Tweety promette animazioni da attribuire ad un cartone di demenzialità, ma per reggere il confronto con i cartoni animati della Warner, si dovrà impegnare non poco. Oh, mi è sembrato di aver visto un gatto! Prevista anche la trasposizione videoludica della Pantera Rosa (8 Mbit), sempre per MD.

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

TEENAGE MUNTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTER

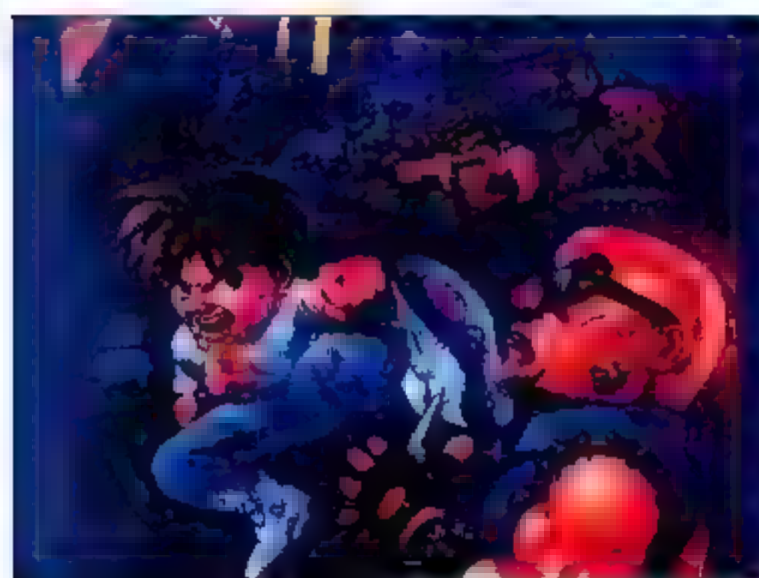
Non si tratta del tie-in del terzo episodio di TMNT (abbiate un po' di pudore), ma di un nuovo picchiaduro alla... indovinate un po'... già Street Fighter 2. Tra l'altro, già nel precedente videogioco ispirato alle celebri tartarughe da battaglia era presente una sezione picchipicchia, ma questa volta la Konami ha fatto le cose in grande: otto personaggi, un po' di sana demenzialità e qualche scena di violenza digitale giusto per tirare avanti. Non si esclude una versione per NES.

Michelangelo picchia alla SF2...

La cricca di TMNT è tornata!

BUBBLE BOBBLE 2

Ricordate il buon vecchio Bubble Bobble? Come no? Il migliore gioco a piattaforme della storia, altro che Mario! Oltre un milione di copie vendute nelle precedenti versioni lasciavano prevedere un sequel che è arrivato puntualmente: Rainbow Island. E qui casca l'asino... Sebbene il suddetto titolo fosse sottotitolato The Story of Bubble Bobble 2, non era il seguito ufficiale, anche perché tra Bubblee Rainbow erano assai differenti tra loro. Ebbene, BB2 ripropone Bub e Bob i simpatici draghetti del primo episodio, in una nuova serie di avventure con la classica struttura degli schermi a scomparsa... Speriamo di recensirlo già sul prossimo numero...

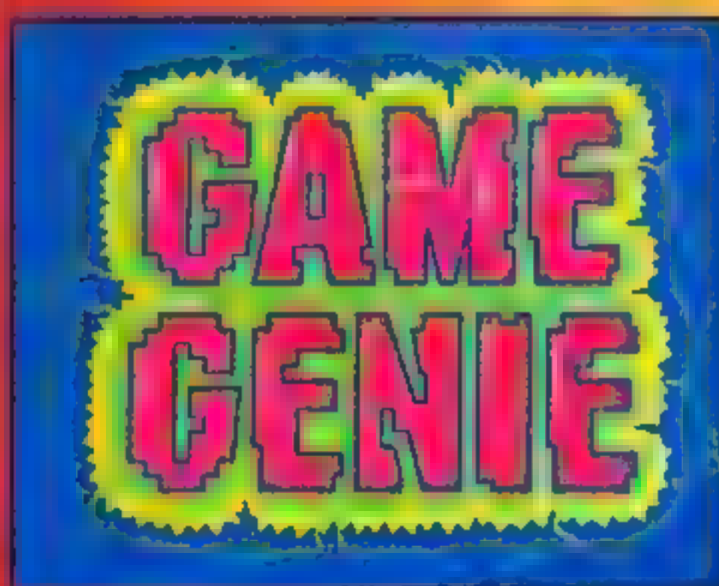
MIGHTY FINAL FIGHT

La versione NES di Final Fight è quasi "super deformed". Gli omini sono dei tracagnotti massicci che vanno in giro con espressioni beote a menare cartoni, animati e non, a destra e a manca. Oltre cinque livelli di pestaggi contro punk dell'ultima ora, ninja sottolio, wrestler in pensione, tutto per salvare la bella Jessica rapita dal tarpano di turno... Sono presenti i mitici Cody, Haggar e l'altro tizio, ah sì, Guy. Una buona ragione per procurarvi il Gamekey, l'adattatore NES per i giochi americani...

LETHAL ENFORCES

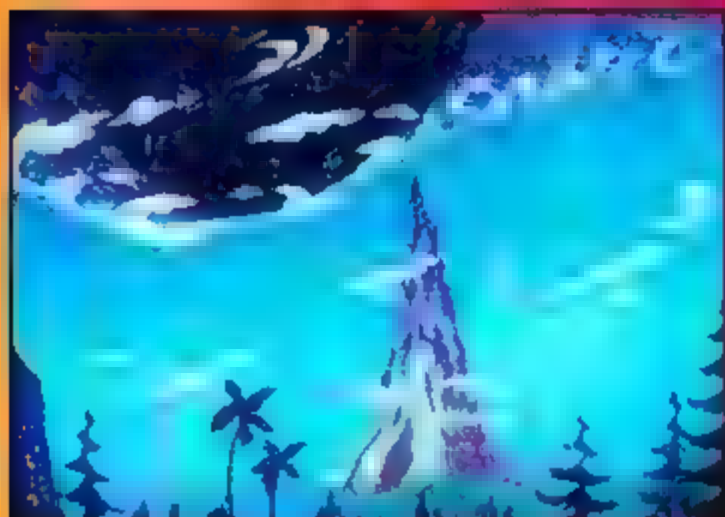
Direttamente dalla sala giochi, il violentissimo Lethal Enforces arriva su Mega CD e SNES con tanto di pistola laser inserita nella confezione. Si tratta di una delle tante variazioni a tema di Operation Wolf, ambientata però in scenari metropolitani, tra criminali e corrotti. Dovrete chiaramente stanare tutti i tizi malvagi che compaiono sullo schermo, prima che quelli stronkino voi. Attenti a non tostare i civili, però... Preparatevi ad altre polemiche sulla violenza nei videogiochi...

Tipico mafiosetto con occhiali neri...

otto anni e ha ormai raggiunto i 35 milioni di pezzi in tutto il mondo. Fino ad oggi sono stati venduti circa 230 milioni di videogiochi per NES, di cui 28 solo nell'ultimo anno.

Alcune software house americane hanno detto basta ai Game Genie. La cartuccia ammazza-giochi realizzata dalla Code Masters ha indispettito molti programmatori che si ritengono "presi in giro" da un aggeggio che uccide letteralmente la longevità dei videogiochi. La cartuccia-gabola è considerata tanto deleteria che la Sunsoft ha deciso che i suoi prossimi giochi verranno realizzati con una speciale protezione software o addirittura hardware per rendere inutilizzabile tale cartuccia. Detto fatto: la versione SNES di *Tazmania*, secondo la Sunsoft, è "a prova di Game Genie", ovvero assolutamente incrackabile. Non siamo ancora a conoscenza della replica dell'inglese Code Masters, ma state certi che non finirà qui.

Dovrebbe uscire poco prima di Natale una nuova versione coin-op di Street Fighter 2, intitolata *Super Street Fighter 2*. Il gioco avrà quattro nuove personaggi ed includerà nuove mosse per Bison e Vega. Per quanto riguarda i nuovi lottatori, si tratta di Cammy (pare si tratti della figlia di Guile ed è una tipa tutto pepe con tanto di cappellino militare), Fay Ron (un seguace di Bruce Lee), Dee Jay (un ballerino kickboxer, Crosignani docet) e T-Hawk (un ex capo indiano massiccio quanto il Raiden di *Fatal Fury*). *Street Fighter 3* uscirà nelle sale giochi nei primi mesi del 1994 con un certo ritardo rispetto alla data di uscita prevista. Pare che la Capcom stia già lavorando alle versioni casalinghe, prima tra tutte quella per SNES.

Dopo aver subito un restyling per oltre due terzi del gioco, *Super Sonic CD* dovrebbe

ormai essere pronto per invadere i nostri Mega CD. Tra l'altro, il CD-ROM Sega necessita abbastanza rapidamente di software di qualità, o farà la fine, con le debite proporzioni del CDTV. Comunque le innovazioni presenti nella versione digitale di *Sonic* si annunciano radicali distruttive e dovrebbero sollevare il Mega CD dalla posizione compromettente in cui si trova oggi: tanti giochi, tutti mediocri, se non scarsi. Innanzitutto sarà presente una sezione di corsa alla *Super Mario Kart* che dovrebbe finalmente mostrare come capacità tecniche della macchina siano superiori a quelle del MODE 7 dell'odiato rivale. Inoltre *Sonic* incontrerà la sua nemesi, un cattivo alter-ego che ricorda un po' il *Wario* di *Super Mario Land 2* (GB). La grafica è stata ridisegnata e sono state inserite nuove animazioni tra un livello e l'altro della durata di diversi minuti. *Super Sonic* dovrebbe uscire a Natale (era stato annunciato per maggio). Al Nielsen, uno dei tycoon della Sega of America, ha seraficamente commentato che "*Sonic CD* sarà per il Mega CD quello che *Sonic* è stato per il Megadrive". Chi vivrà

Cattivo gusto: nei mesi scorsi radio Deejay ha trasmesso una discutibile pubblicità della Giochi Preziosi che suonava così: "Non hai Sega? Sei una Sega". Al di là del gioco di parole abbastanza patetico (fuoriposto perfino su Game Over), la suddetta pubblicità infrange clamorosamente il codice di autodisciplina che vieta tutti i messaggi pubblicitari nei quali viene affermato o suggerito che il mancato possesso del prodotto significhi inferiorità, come aveva segnalato già Carlo Gallucci de L'Espresso (20 giugno 1993) a proposito di un'altra pubblicità, ancora tar-

uscite giapponesi

MEGA CD

Heimdall	JVC	Gioco di Ruolo
Super Sonic CD	Sega	Piattaforme
Microcosm	Psygnosis	Sparatutto
King Quest V	Sierra	Avventura

uscite giapponesi

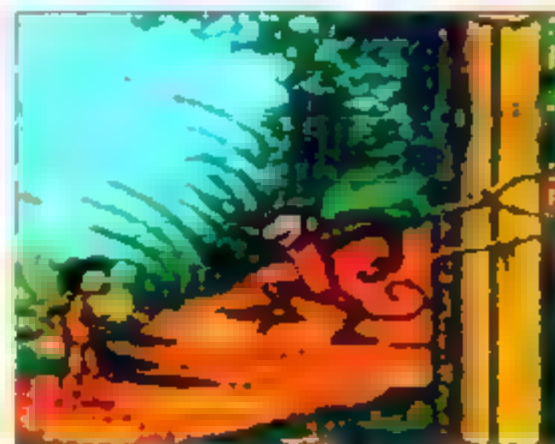
MEGA DRIVE

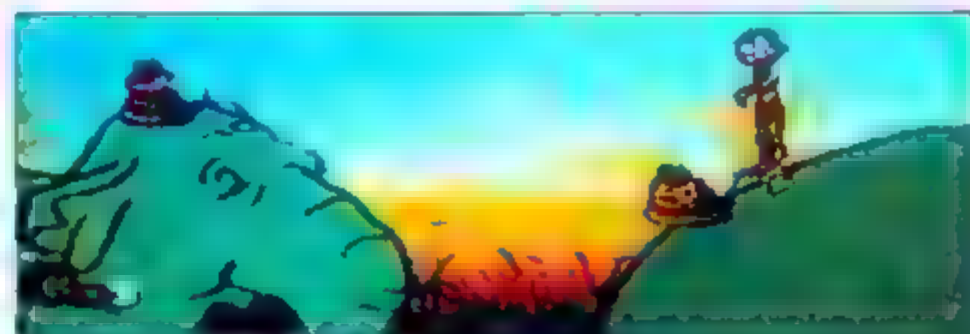
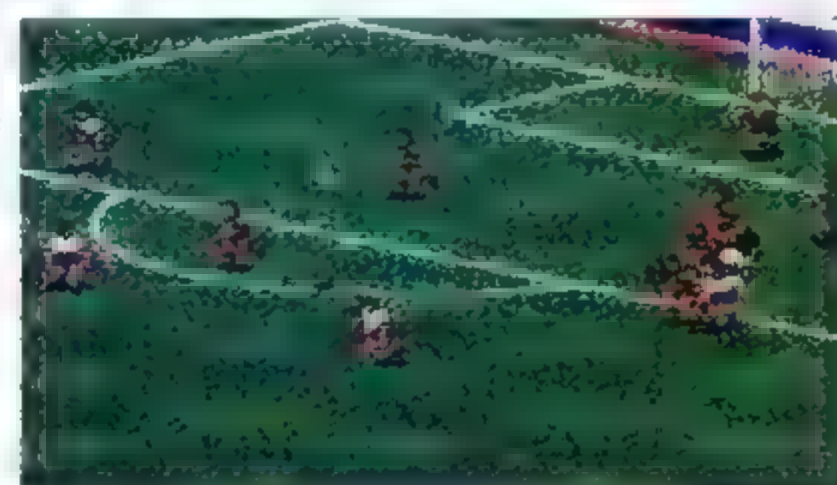
Asterix	Sega	Piattaforme
Davis Cup Tennis	Tengen	Sportivo
F15 Strike Eagle 2	Microprose	Sim. Volo
Gauntlet	Tengen	Azione
Metal Fang	JVC	Sportivo
Ninja Gaiden	Sega	Picchiaduro
Ultraman	Sega	Picchiaduro

SENSIBLE SOCCER

Signore e signori, prego, la migliore versione di Sensible per uscire su Super NES. Si tratta, come abbiamo già precisato, della 1.2 e non della conversione diretta della 1.1 disponibile per Amiga e PC. Il popolare videogioco è stato ulteriormente migliorato, con qualche tocco di Mode 7, nuovi livelli di difficoltà, e nuovi effetti grafici e sonori. *Sensible Soccer*, che ha venduto oltre 160 mila copie nella versione Amiga, è stato programmato dai Sensible per oltre sei mesi e si annuncia ora come il miglior gioco di calcio mai apparso per SNES. Sono previste altre versioni (MD, GB, GG) che usciranno tutte sotto etichetta Sony entro Natale

JUNGLE BOOK

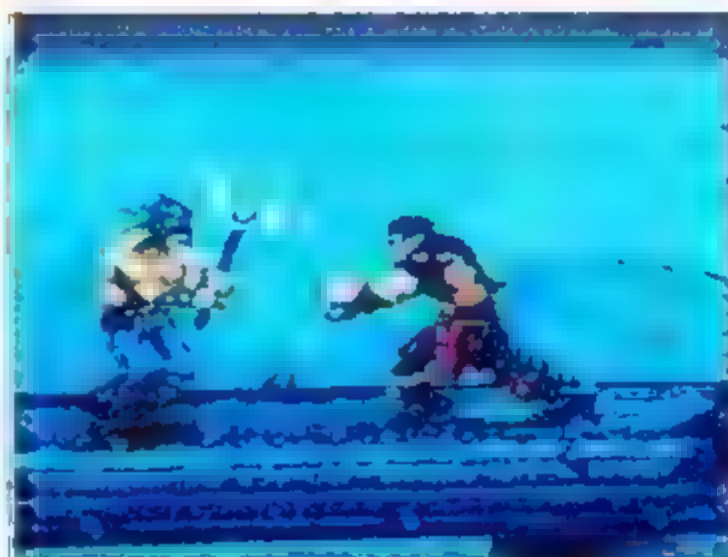
Il "prossimo capolavoro" di David Perry (*Cool Spot* il suo ultimo successo) ci aveva già entusiasmato a Londra e a Chicago, dove avevamo potuto vedere due demo veramente spettacolari. La versione videoludica del celebre film Disney vanta dodici live i pieni di animazioni da premio oscar (sembra di assistere a cartone animato, banale ma veritiero) nonché intelligenza artificiale per gli avversari più tenaci. Welcome to the Jungle...

EA SOCCER

MEGADRIVE
EA
SPORTIVO
1/2 GIOCATORI
FEBBRAIO '94

L'attesa simulazione calcistica della Electronic Arts ha già diversi avversari agguerriti: il bellissimo *Ultimate Soccer* della Elite e l'immancabile *Super Kick Off* della Us Gold. Tuttavia, la EA è certa che il suo *Soccer* riscuoterà un successo paragonabile a quello raccolto dalla serie di NHL, di *John Madden* e di *Bulls versus*. Non ci resta che attendere i primi mesi del prossimo anno, quando potremo finalmente metterci le mani sopra, per ora accontentatevi delle foto.

IL RITORNO DI PAC-MAN!

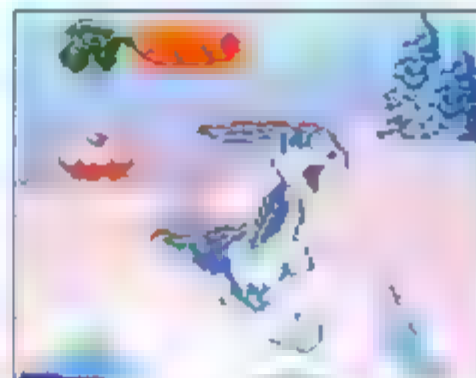
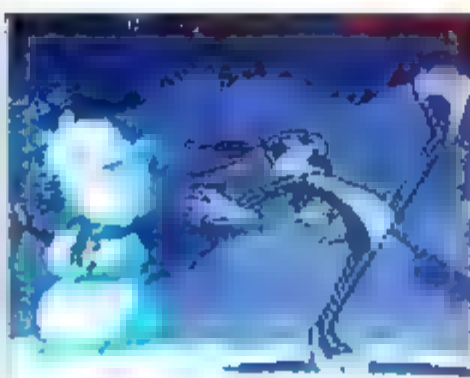
Tempo di revival: la Activision resuscita *Pitfall Harry* e *River Raid* e la Namco non è da meno. *Pac Man 2: The New Adventurers* (12 Mbit) è il primo gioco del buon vecchio *Pac* per il sedici bit Nintendo, già fugacemente apparso in *Pac Mania* e *Pac Land* (MD e LYNX). Scordatevi dei labirinti stilizzati del coin-op, *Pac Man 2* è un videogioco d'azione completamente nuovo che trasporta il mangia-pillole più famoso della storia in un mondi inesplorati. Non mancano *Ms Pac Man, Pac-Baby* e gli amati/odiati fantasmini. In inverno. Segnaliamo inoltre *Pac Attack*, l'ennesimo clone di *Tetris* che scomoda persino gli eroi di *Pac Man*. Il puzzle game vanta 100 livelli e la possibilità di giocare in due, e dovrebbe essere già in circolazione quando leggerete queste righe. Non è stato dimenticato il Game Boy, per il quale è già disponibile l'originale *Pac Man* (che ha venduto oltre 500 mila copie in tutto il mondo): a gennaio dovrebbe uscire *Ms Pac-Man*, la versione "al femminile" del popolare maze-game. Spopolerà tra i nostalgici...

LEGEND

- SUPER NES
- SEIKA
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- DICEMBRE

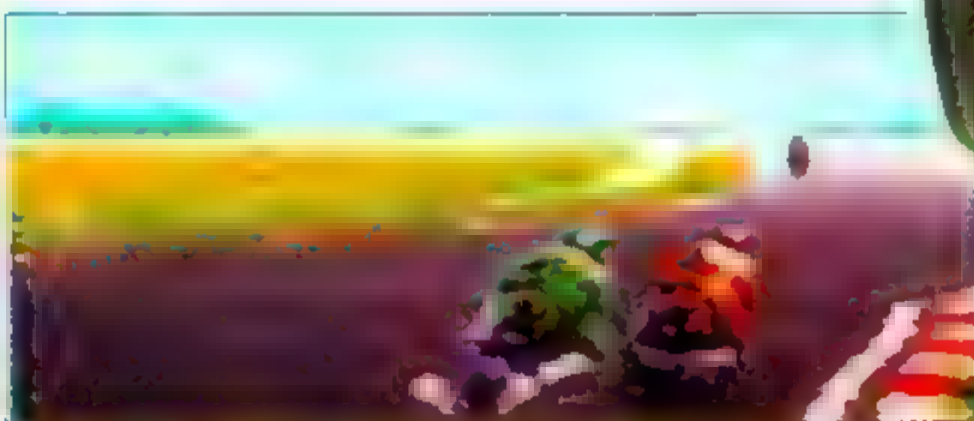
L'ultima fatica dell'eccellente Seika (*Super Turrican, Troddlers, King Arthur's World*) è un misto tra Rastan Saga e Sword of Sodan. Slash'em up a scorrimento orizzontale, *Legend* ci catapulta in un non ben precisato passato in cui detta legge colui che ha la spada più affilata. Sperando in qualcosa di meglio d' Battle Blaze, vi lasciamo sbavazzanti alle foto... Ah, non si tratta

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

- SUPER NES
- 12 M-BIT
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- NOVEMBRE

Dopo aver razziato i diritti di una caterva e una gazzosa di personaggi della Warner Bros (*Duffy Duck, Tasmanian Devil* etc.), la Sunsoft torna sulle scene con dodici bit di grafica per un platform d'eccezione: *Bugs Bunny*, il coniglio più famoso del mondo dopo quello di Playboy. Tutta l'azione del cartone animato in puro olio di oliva. Insuperabile.

Cercasi carota disperatamente... Bugs Bunny per SNES... Alza la voce, coniglio...

SUZUKA 8 HOURS

- SNES
- NAMCO
- SPORTIVO
- 1/2 GIOCATORI
- DICEMBRE

Dopo averci stupito con coin-op del calibro di *Pole Position*, la trilogia di *Final Lap* ed il meraviglioso *Driver's Eye* (secondo solo a *Virtua Racing*), la Namco propone la versione casalinga dell'omonima simulazione motociclistica che ha riscosso un ottimo successo in sala giochi. Sei circuiti inzuppati di Mode 7 permettono a due giocatori di affrontare il campionato del mondo. Potete scegliere tra sei motocicli differenti, ognuno dei quali ha diverse caratteristiche (motore, cambio automatico, velocità raggiungibile etc.). Esiste anche un battle mode per sfidare un avversario singolo (ma che non ha nulla a che fare con quello di *Super Mario Kart*). Lawson non sei nessuno.

gata Giochi Preziosi. Lo spot televisivo infatti recitava "Solo chi è mega può avere Mega CD". Non ci siamo proprio...

Negli ultimi tempi abbiamo ricevuto diverse lettere di protesta di alcuni lettori a cui è stato vietato l'utilizzo della propria console portatile a bordo dell'aereo sul quale viaggiavano. Non si tratta di censura preventiva, ma di norme di sicurezza: non è infatti escluso che le hand-held, come cd, telefonini o computer portatili, possano creare dei disturbi e delle interferenze alle apparecchiature in cabina di pilotaggio, con rischi notevoli per l'incolumità di tutti i viaggiatori. Attualmente diverse compagnie aeree stanno svolgendo indagini per verificare l'eventuale pericolosità degli aggeggi elettronici portatili, e non appena saremo al corrente dei risultati, ve li faremo sapere. Per i prossimi voli, beh, leggetevi un bel libro...

La Melconi (tel 051-766242) ha recentemente realizzato un "guscio" in gomma per Sega Game Gear, che protegge il gioco da eventuali cadute. L'aggeggio costa 35.000 ed è in vendita nei negozi di elettrodomestici.

Sempre per Game Gear segnaliamo un vero e proprio "scafandro" realizzato dalla STD che protegge la console portatile da possibili infiltrazioni d'acqua, l'Handy Gear. Ideale in piscina o durante un temporale... L'aggeggio contiene inoltre una lente d'ingrandimento e lo schermo che riduce il riflesso dei raggi solari, senza dimenticare, sul retro, un porta cartucce extra. L'Handy Gear è già disponibile nei migliori negozi di videogiochi.

FUTURE GAMES

Punto Vendita: *Milano*
Viale Lombardia, 25
Tel. 2360120

A 100 MT. DA MM2 PIOLA

Le novità + INCREDIBILI ai prezzi + BASSI

(e potrai vedere tutti i giochi prima di acquistarli)

ART OF FIGHTING (S. NES)

CHUCK ROCK II (M. DRIVE)

NOVITA' OTTOBRE

S. NES/FAMICOM
Art of fighting
Zombies ate my neighbors
Cool spot
Equinox
Suzuka 8 hours
Rock and Roll racing
Total carnage
Sky blazer
Pelè soccer

GAME BOY
Mega Man IV
Wario land
Indiana Jones

NEO GEO
Magician Lord II
Fatal fury special
Top hunter (162 mega!)

MEGADRIVE/GENESIS
Chuck Rock II
Populous II
The lost vikings
Sonic spinball
Aladdin
Robocop vs Terminator
Pelè soccer
Dune II
Star Trek (next generation)

GAME GEAR
Ecco the dolphin
Desert strike
James Bond II

MEGA/SEGA CD
Rebel assault
Thunder-hawk
Sonic spinball
Stellar fire

3 DO
Crash and burn
Total eclipse
3 DO Road rush
John Madden 3 DO

CRASH AND BURN (3 DO)

THUNDER-HAWK (MEGA CD)

ATTENZIONE!!!

Ritiriamo in conto vendita il tuo usato.
Portaci in negozio le tue cartucce usate, le valuteremo insieme e le potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
con Corriere T.N.T. TRACO o Postacelere.

TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI
(02) 2360120

LISTINO SPECIALE PER RIVENDITORI

PREZZI INTERESSANTISSIMI

FAX (02) 2360100

SPECIALE

ECTS'93

Un altro ECTS è passato. E un'altra console ha fatto capolino - almeno sotto forma di specifiche - sul mercato mondiale. Si tratta del Jaguar dell'Atari, di cui abbiamo parlato diverse - troppe - volte. Finalmente l'Atari ha scoperto le carte, annunciando anche una data di lancio (il che non vuol necessariamente dire niente visto il passato recente dell'Atari) e mostrando per la prima volta una foto - seppure in black&white - della console.

Il primo lotto di Jaguar verrà distribuito in alcune città test americane in autunno al prezzo di circa $200 (circa 300.000 lire), mentre il lancio globale - nel resto degli USA e in Europa - avverrà nel primo quarto del '94.

L'Atari afferma di aver battuto sul tempo l'Interactive Multiplayer della 3DO (ma a sua volta è stata battuta dalla Commodore col suo Amiga CD32) e sul prezzo chiunque, senza dover "tagliare" sulle specifiche tecniche. Il Jaguar ha infatti un processore RISC a 64-bit multi-processing, 16 milioni di colori su schermo, un processore grafico a 27 MIPS (milioni di istruzioni al secondo) con una SRAM interna da 4Kb, un lettore CD-ROM esterno opzionale a doppia velocità, due porte per controller/joypad e una porta seriale per modem e TV cavo. Il Jaguar è in grado di offrire anche una serie di effetti speciali come *texture mapping*, *morphing*, distorsione, sorgenti di luce per creare complessi effetti grafici come fumo, ombre e trasparenze. A distanza seguirà un modulo CD compatibile con tutti i principali sistemi - CD audio, CD Karaoke, CD+G e Photo CD - in grado di elaborare i dati a 350Kb al secondo. C'è anche il progetto di una cartuccia MPEG 2 per "leggere" film su CD. Al momento del lancio saranno disponibili circa dieci titoli (a un prezzo variabile tra $30 e $80, dalle 45 alle 120 mila lire), tra cui tre sparatutto - *Crescent Galaxy*, *Cybermorph* e *Raiden*, due giochi di guida - *Club Drive* e *Chequered Flag* - e un picchiaduro - *Kasumi Ninja*. Altri titoli sono: *Evolution Dino Dudes* (*Humans* con un altro nome), *Tempest 2000*, *Tiny Toon Adventures* e *Alien vs Predator*.

Che dire di questa nuova console ludico-multimediale? Sinceramente, stiamo iniziando anche noi a perdere il filo del discorso. Sembra di vivere in una macchina del tempo e di essere tornati indietro a dieci anni fa, quando uscivano modelli di home computer come funghi dopo una giornata di pioggia. È chiaro che, come successe dieci anni fa, qualcuno riuscirà ad imporre la sua macchina e qualcun altro verrà miseramente bocciato senza possibilità di appello. Certo è che se il prezzo di circa 300.000 lire non è uno specchietto per le allodole, l'Atari ha fatto un colpo grosso anzi che no. Staremo a vedere.

Il mondo dei videogiochi per console è comunque in fermento anche per quanto riguarda il software, e non solo per quanto riguarda i titoli in uscita.

Mentre la Virgin ha annunciato il suo debutto in Europa come editore Nintendo, la Electronic Arts ha messo "in pausa" i suoi titoli per la "Big N" nel Vecchio Mondo perché non considera il software Nintendo un affare sufficientemente proficuo e praticabile. In realtà la EA se l'è presa perché la Nintendo ha annunciato l'uscita di diversi titoli per il periodo caldo a £39.99 sterline (90 mila lire ca.), mentre le case indipendenti non possono scendere - visti i costi di produzione) sotto le 49 sterline (115 mila ca.). Chiaramente una mossa non proprio elegante, che dimostra come la Nintendo - almeno in Gran Bretagna - sta cercando di inseguire la Sega senza preoccuparsi delle software house che producono titoli per la sua console.

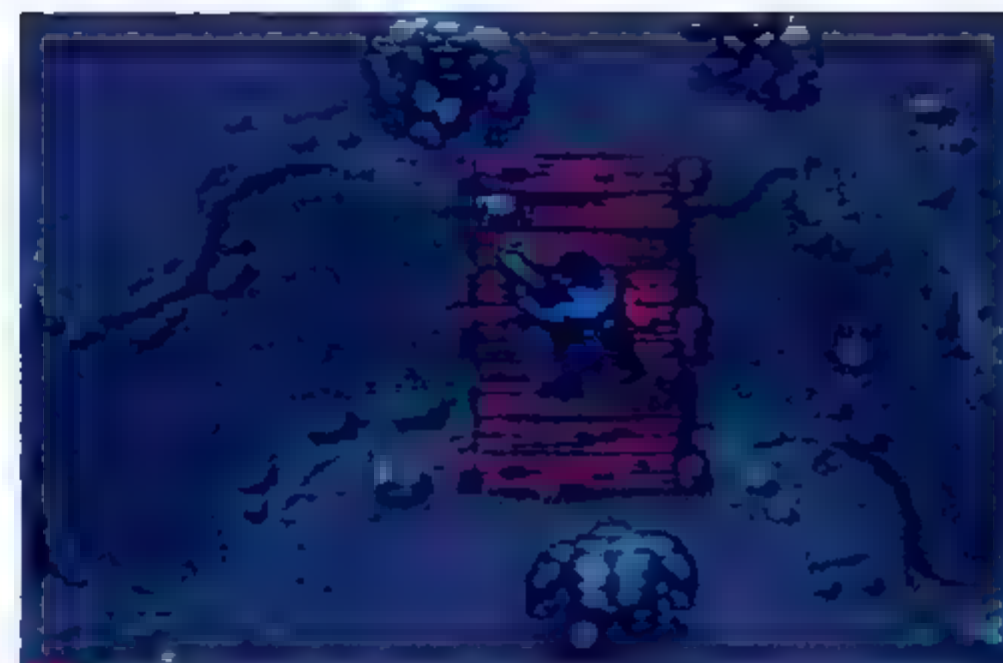
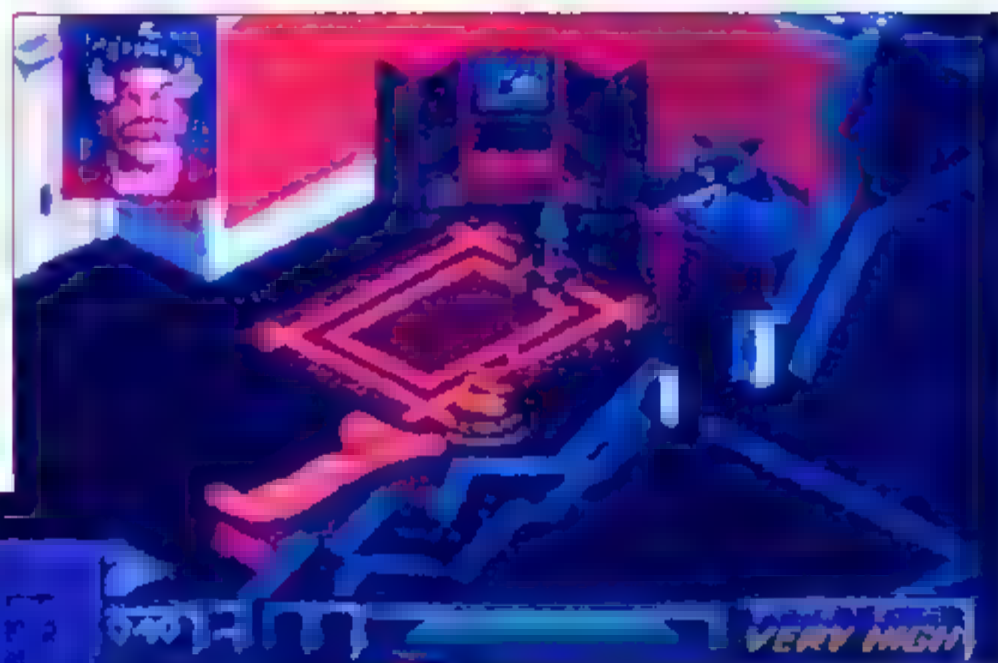
La mossa della EA ha suscitato un certo clamore nell'ambiente e si vocifera già di altre due case che vorrebbero seguire a ruota la EA.

La mossa della EA non ha comunque influito gran che sull'uscita a raffica di nuovi titoli che, come potete vedere dalla lista in queste pagine, sono tantissimi. Purtroppo, i tempi di produzione di GP ci impediscono di presentarli tutti come si deve. Per questo numero dovrete accontentarvi di titoli, compatibilità e date di uscita, ma il mese prossimo MBF vi sparerà a raffica tutte le anteprime possibili con schermate e informazioni dettagliate.

Una nuova console (un'altra?), screzi tra Nintendo e Electronic Arts e una caterva di nuovi titoli. Queste le notizie più importanti dall'European Computer Trade Show di Londra. Il mese prossimo tante anteprime da non essere in grado di contarle sulle dita delle mani di tutta la redazione.

PROGETTO REALTÀ?

Nuovi sviluppi sul misterioso Project Reality di cui MBF parla a pag. 17 sono emersi a Londra. La voce che circolava tra i soliti ben informati era che l'annuncio a sorpresa Nintendo-Silicon Graphics fosse in realtà una "tattica di disturbo". La definizione è di Nick Alexander, boss della Sega Europe, ed ovviamente diretto interessato nella faccenda in quanto primo concorrente della "Big N". Secondo Alexander l'annuncio è stato fatto per tranquillizzare gli analisti finanziari e gettare acqua sul fuoco dell'entusiasmo della stampa specializzata per altri sistemi già sul mercato o di imminente uscita. Anzi, secondo Alexander l'annuncio ha rivelato la debolezza del reparto Ricerca & Sviluppo della Nintendo, la quale dovrà basarsi su un aiuto esterno per il suo prossimo passaggio di livello nel mondo CD. Anche Mark Lewis della Electronic Arts afferma che "Nintendo e Silicon Graphics devono ritenere il sistema 3DO molto più importante di quanto hanno fatto in precedenza. Essenzialmente mi sembra che siano due anni indietro". Secondo Lewis anche il prezzo annunciato - attorno ai $250 - è una "tattica di disturbo", visto che anche la 3DO ha annunciato che per la fine del 1995 il prezzo del suo Interactive Multiplayer dovrebbe scendere sotto i $300. Sembra inoltre che alcuni dipendenti della Silicon Graphics in California abbiano detto, in conversazioni informali con amici della EA, che all'interno dell'azienda californiana non sia stato aperto nessun reparto Project Reality. Non bisogna dimenticare che la EA ha notevoli interessi - è tra i fondatori - nell'operazione 3DO. Come stanno quindi le cose? Difficile dirlo per ora, non ci resta che attendere ulteriori sviluppi.

NEWS ANTEPRIME

96 NUOVI GIOCHI

Crisi? Quale crisi. Da queste parti non sembra esserce-ne neanche l'ombra. Almeno a vedere i titoli annunciati per i prossimi mesi dalle case di software. Sarà vero boom? Questo è un altro discorso. Ad ogni modo, ce n'è per tutti i gusti. Quindi fatevi venire l'acquolina in bocca e cominciate a riempire il vostro Conto Giovani o almeno il vostro salvadanaio.

TITOLO	CONSOLE	CASA	USCITA
4 Way Play	MD	EA	Imminente
Another World 1 & 2	MCD	Virgin	Gen /Feb
Batman - Animated Series	GB	Konami	Novembre
Beastball	SNES	Microprose	Marzo
Blades of Vengeance	MD	EA	Dicembre
Caesars Palace	GG	Virgin	Gen /Feb
Castlevania New Generation	MD	Konami	Febbraio
[illegible]	[illegible]	Microprose	Febbraio
Chuck Rock	SNES/GB	Sony	Novembre
Clayfighter	SNES	Interplay	Novembre
Claymates	SNES	Interplay	Imminente
Cliffhanger	GB/NES/MS/GG	Sony	Dicembre
Cliffhanger	SNES/MD	Sony	Novembre
Cool Spot	GB	Virgin	Gen /Feb
Cool Spot	MS/GG	Virgin	Novembre
Cool Spot	SNES	Virgin	Dicembre
Davis Cup World Tour	MD	Tengen	Novembre
Desert Strike	MS/GG	Domark	Novembre
Dracula	MD/MS/GG	Sony	Novembre
Dracula	SNES/NES/GB	Sony	Novembre
Dragon	SNES	Virgin	Gen /Feb
Dragon's Fury II	MD/MS/GG	Tengen	Gennaio
Dune II	MD	Virgin	Gen /Feb
Dune	MCD	Virgin	Imminente
Equinox	SNES	Sony	Novembre
F-15 Strike Eagle II	MD	Microprose	Imminente
F1	MD/MS/GG	Domark	Imminente
Fifa International Soccer	MD	EA	Dicembre
Fire and Ice	MS/GG	Virgin	Dicembre
Flashback	SNES	Sony	Novembre
Gauntlet IV	MD	Tengen	Novembre
Gear Works	GB/GG	Sony	Novembre
Global Gladiators	SNES	Virgin	Gen /Feb
[illegible]		EA	Imminente
Hook	SNES/GG/MD	Sony	Novembre
Impossible Mission	SNES	Microprose	Gennaio
International Rugby	MD	Domark	Novembre
James Bond	GG	Domark	Novembre
J. Pond3 Operation Starfish	MD	EA	Novembre
James Pond II - Robocod	MS/GG	US Gold	Settembre
James Pond's Crazy Sports	SNES	Storm/SC	Gennaio
Jurassic Park	SNES/NES/GB	Ocean	Imminente
Kawasaki Superbikes	MD/GG	Domark	Maggio
Last Action Hero	MD/MS/GG	Sony	Novembre
[illegible]	SNES/NES/GB	Sony	Novembre
Legend of the Mystical Ninja	SNES	Konami	Gennaio
Lethal Enforcers	MD/MCD	Konami	Novembre
Lethal Enforcers	SNES	Konami	Gennaio
Lost Vikings II	Tutti i Format	Interplay	Metà '94
Madden NFL '94	MD	EA	Novembre
Madden NFL '94	SNES	EA	Gennaio
Marko's Magic Football	MD/MS/GG	Domark	Marzo
Montana's Movie Madness	GB	Konami	Novembre
Muhammad Ali Boxing	GB	Virgin	Ottobre
Muhammad Ali Boxing	SNES	Virgin	Gen /Feb
Mutant League Hockey	MD	EA	Dicembre
NBA Showdown	SNES	EA	Gennaio
NHL Hockey '94	SNES	EA	Gennaio
PGA Tour Golf	MS GG	Tengen	Novembre
Pinball Wizard	GG	Domark	Aprile
Pirates! Gold	MD (Import)	Microprose	Imminente
Power Paws	GB	Storm/SC	Imminente
Prince of Persia	MD	Domark	Marzo
Pugsy	MCD	Psygnosis	Novembre
Pugsy	MD	Psygnosis	Imminente
Road Rash	GB	Ocean	Novembre
Robocop VS Terminator	MCD	Virgin	Pasqua '94
Robocop VS Terminator	MD/MS/GG	Virgin	Dicembre
Robocop VS Terminator	SNES/NES/GB	Interplay	Novembre
Rock N' Roll Racing	SNES	Interplay	Imminente
Sensible Soccer	MD/MS/GG	Sony	Dicembre
Sensible Soccer	NES/GB	Sony	Dicembre
Skyblazer	SNES	Sony	Novembre
Star Trek	SNES	Interplay	Metà '94
Sunset Riders	SNES	Konami	Imminente
Super Battle Tank 2	SNES	EA	Gennaio
Super Bomberman	SNES	Sony	Novembre
Terminator	MCD	Virgin	Novembre
The Jungle Book	MS/GG	Virgin	Dicembre
The Jungle Book	SNES/NES/GB	Virgin	Gen /Feb
The Lawnmower Man	GB	Storm/SC	Gen /Feb
The Lawnmower Man	MCD	Storm/SC	Gen /Feb
The Lawnmower Man	MD	Storm/SC	Apr /Mag
The Lawnmower Man	SNES	Storm/SC	Novembre
The Lord of the Rings	SNES	Interplay	Gen /Feb
The Lost Vikings	MD	Virgin	Gen /Feb
Tinhead	MD (Import)	Microprose	Dicembre
TMHT - Radical Rescue	GB	Konami	Novembre
Troddlers	SNES	Storm/SC	Ott /Nov
Turn and Burn	SNES	EA	Gennaio
Virtual Pinball	MD	EA	Novembre
Wordtris	SNES/GB	Microprose	Dicembre
Young Merlin	SNES	Virgin	Gen /Feb
Zombies	SNES/MD	Konami	Novembre
Zool	MD/GG/MS	Gremlin	Dic /Gen
Zool	SNES/GB	Gremlin	Dic /Gen

THE MAGICAL QUEST

Drizzate le orecchie! È arrivato Mickey Mouse.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUP...

TUTTE LE SCHERMATE SONO IN ITALIANO!

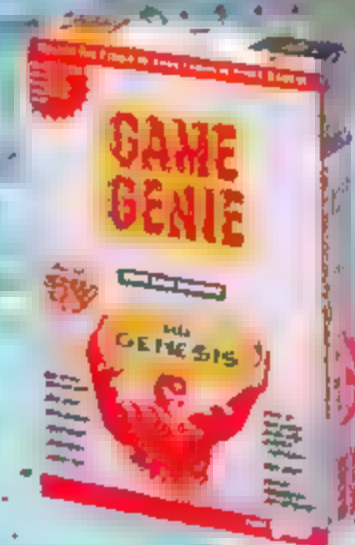
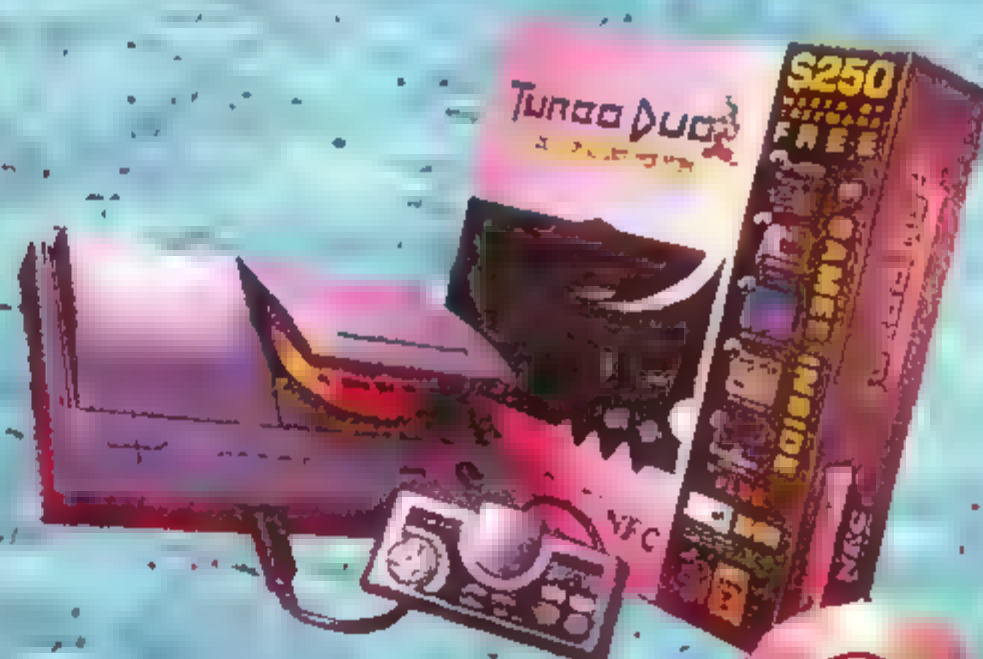
TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO PER PORTARVI IN UN CARTOON DI MAGIA E DI MISTERO. CON UNA ANIMAZIONE DA AUTENTICO DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

SUPER NINTENDO LA SFID...

- 6 MONDI DA ATTRAVERSARE
- 3 TRAVESTIMENTI PER TOPOLINO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- 1 O 2 GIOCATORI
- POSSIBILITÀ DI CONTINUARE IL GIOCO

...RATION SUPER NINTENDO LA SFIDA ... AT

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

GOING OV
TYCO
POWER PLUG
MAKE ANY CONTROLLER THE ULTIMATE WEAPON
Panasonic
Turbo Duo
$250
GAME GENIE
GENESIS
SUPER NINTENDO
GAME BOY
JOYSTICK
fun

Ordina ciò che vuoi ...
al resto ci pensiamo noi

Vendita ai rivenditori.
Vendita per corrispondenza in tutta Italia.

CLASSIFICHE

Eccoci puntuali all'appuntamento mensile con lo spazio delle classifiche: who's hot and who's not. C'è chi sale e chi pepe, alcuni escono dalla classifica, altri di testa. Chi se ne va talvolta sbatte la porta del joystick. Maleducati. Un sacco di novità ultramassicce per le vostre console preferite. Non perdiamoci in ciance perché lo spazio è dittatore, anzi, tiranno. Cicca cicca bum.

GAME BOY

1	Zelda: Link's Awakening	Nintendo		NEW!
2	Raging Fighter	Konami		NEW!
3	Top Rank Tennis	Nintendo	-	(1)
4	Battle of Olympus	Imagineer	-	(2)
5	Super Mario Land 2	Nintendo	+	(7)
6	Dr.Franken 2	Elite	-	(4)
7	Alfred Chicken	Mindscape		
8	Best of the Best	Loriciel		
9	Kid Dracula	Konami	-	(3)
10	Darkwing Duck	Capcom		

Due sole entrate, ma direttamente ai primi posti della classifica. Un nuovo titolo Nintendo spodesta il migliore tennis mai realizzato su una console portatile (e oltre), e a colpi di karate l'eccellente Raging Fighter lo scarica in terza posizione

SUPER NES

1	Super Mario All-Stars	Nintendo	+	(3)
2	Street F. 2: Turbo Edition	Capcom	-	(1)
3	Alien3	Acclaim	+	(4)
4	Super Turrican	Seika	+	(7)
5	Striker	Elite	+	(11)
6	Super Bomberman	Hudson	-	(2)
7	StarWing	Nintendo	+	(8)
8	WWF Royal Rumble	Acclaim	+	(15)
9	Mortal Kombat	Acclaim		NEW!
10	The Lost Vikings	Interplay		NEW!
11	Bubsy	Accolade	-	(5)
12	Yoshi's Safari	Nintendo		NEW!
13	Asterix	Infogrames		NEW!
14	Pop'n' Twin Bee	Konami	-	(6)
15	Super Star Wars	JVC	-	(14)

Mario: un nome una garanzia. Quattro videogiochi in uno per un titolo destinato a restare in classifica per secoli. La Capcom si piazza al secondo posto ma l'hype su SF2 va sgonfiandosi. Resiste Ripley in terza posizione, ma la Seika guadagna ben sette posizioni con Super Turrican... Ormai è guerra totale

Classifiche Internazionali

I giochi più venduti in UK per MD!

1	Jungle Strike	EA
2	Micro Machines	Codemasters
3	Flashback	US Gold
4	PGA Tour Gold 2	EA
5	Cool Spot	Virgin
6	Shining Force	Sega
7	Tiny Toons	Konami
8	Ecco the Dolphin	Sega
9	Super Kick Off	Us Gold
10	Road Rash 2	EA

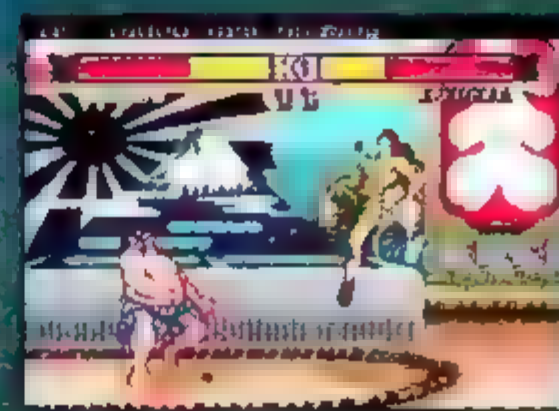
Fa piacere vedere che il quaranta percento dei titoli in classifica sono stati realizzati da team di programmatori europei, mentre [illegible] sono giapponesi. Gli apache di Jungle Strike [illegible] la leadership sulle macchinine della Codemasters, mentre Conrad se la spassa in terza posizione. Niente male davvero.

NEO GEO

1	Fatal Fury 2	SNK	=	
2	Viewpoint	SNK	=	
3	World Heroes 2	Alpha Densi	=	
4	Super Sidekicks	SNK	=	
5	3 Count Bout	SNK	=	

P u tranquilla di cos.

PC ENGINE

1	Street Fighter 2: CE	Capcom	=	
2	Magical Chase	Hudson		NEW!
3	Lords of Thunder	Hudson	-	(2)
4	Rainbow Island	Taito		NEW!
5	Bomberman '93			

Domina il re dei picchiaduro: SF2 CE, ma compare quasi dal nulla il carinissimo Magical Chase, un vecchio platform ora in versione americana. Rainbow Island si piazza al quarto posto, ma molto difficilmente potrà aspirare alla "zona calda" della classifica.

MEGA - CD

1	Silpheed	Sega		NEW!
2	Final Fight CD		-	(1)
3	Switch		+	(4)
4	Monkey Island			NEW!
5	Batman Returns		-	(2)

Straordinario! Ci riferiamo ovviamente a Silpheed, che fa dimenticare tutti i mediocri titoli usciti fino ad oggi per Mega CD e già si pone in diretto antagonismo con Thunderhawk della Core Design, di prossima uscita. La seconda nuova entrata è Monkey Island, un'ottima conversione per tutti i fanatici della celebre avventura LucasArts, ora in formato digitale.

GAME GEAR

1	Streets of Rage 2	Sega		NEW!
2	Chakan	Sega	+	(5)
3	Defender of Oasis	Sega	=	
4	Global Gladiators	Virgin	-	(3)
5	Mickey Mouse 2	Sega	-	(1)
6	Mortal Kombat	Acclaim		NEW!
7	Puyo Puyo	Sega		NEW!
8	Super Off Road	Virgin	-	(4)
9	Alien 3	Arena	-	(9)
10	Wake of the Vampire	Capcom	-	(6)

Il picchiaduro più massiccio per MD arriva direttamente sui piccoli schermi del Game Gear, mentre il vetusto Mickey Mouse 2: Land of Illusion precipita al quinto posto. Da non perdere Puyo Puyo, un ottimo clone di Tetris che vi farà compagnia durante le noiosissime ore di latino.

MEGA DRIVE

1	X-Ranger	Sega	+	(6)
2	Jungle Strike	EA	-	(1)
3	Mutant League Football	EA		NEW!
4	Mortal Kombat	Acclaim	-	(2)
5	F1	Domark		NEW!
6	Micro Machines	Codemasters	-	(2)
7	Flashback	Us Gold	+	(7)
8	Super Shinobi II	Sega		NEW!
9	Two Tribes	EA	=	
10	Rocket Knight Adventures	Konami		NEW!
11	Cool Spot	Virgin	=	
12	Pugsy	Sony/Imagesoft		NEW!
13	Super Kick Off	US Gold	-	(5)
14	Bubsy	Accolade	-	(7)
15	Blaster Master 2	Sunsoft		NEW!

Il radicale sparatutto Sega conquista il primo posto a spese della EA, che perde la leadership con il comunque bellissimo Jungle Strike. Due nuove entrate nella zona alta della classifica, Mutant League Football e F1, due giochi più o meno sportivi che non dovrebbero mancare nella vostra softeca. Parola di Gippi.

CLASSIFICA GELATI

1. Mottarello
2. Cornetto
3. Ghiacciolo
4. Stecca-lecca
5. Gelato al biscotto
6. Granita
7. Coppa del Nonno
8. Gelato di Mario
9. Mars Gelato
10. Magnifico

L'estate è flippata definitivamente, ma noi non siamo ancora stufi di ingozzarci con goduriosi gelati. Questa classifica consacra il mottarello di Alberto, ma la nuova generazione va giù di Stecca-Lecca. Resiste la Coppa del Nonno, trofeo più volte conquistato dai nerazzurri, mentre il ghiacciolo si spappa in terza posizione... Bella fi!

È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: **02/40.73.390!**

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

Continuiamo la carrellata sui personaggi sinistri che circolano in redazione. Nuovi aspetti che vengono alla luce, nuove sfaccettature della personalità dei vostri recensori preferiti: conoscerci è amarci!...

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria.

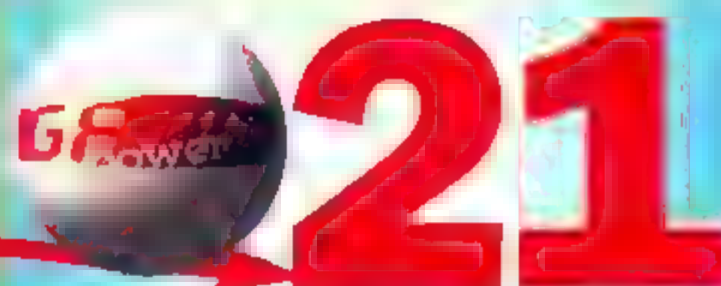
...VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo del picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Favolosi effetti tridimensionali-Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali-Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali-Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali Favolosi effetti tridimensionali
7	5	4	9

COMMENTO

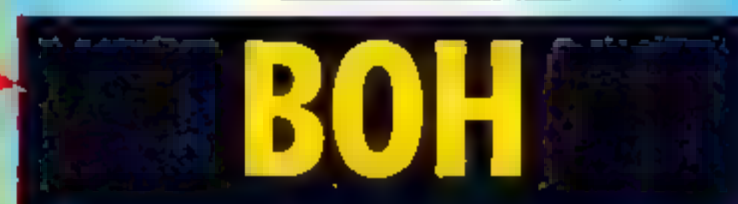
In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Delirium
Casa	Pdu
Distribuzione	via posta
N°Giocatori	44
Continua	forse
Livel d Difficoltà	impossibile

BOH

SOTTO CONTROLLO

DAL 12/10/93 I NUOVI NUMERI SARANNO - ☎ 051/6446996-051/6446994

Via Guidotti, 40/b Bologna

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Addams Family (Europeo)
Bart's Nightmare (Europeo)
Batman Return
Battle Mania
Battletoads
Bubsy (Europeo)
Bulls vs Blazer
Cool Spot (Europeo)
Ecco The Dolphin
El Viento
F15 Strike Eagle 2
Fatal Fury (Europeo)
Flashback (Europeo)
Galahad
General Chaos
Golden Axe 3
Hook
Humans
James Bond 007
James Pond 3 Operation Starfish
Jungle Strike (Europeo)
Jurassic Park (Europeo)
King Of Monster (Europeo)
Mickey & Donald - World of Illusion
Micro Machines (Europeo)
Mig 29 (Europeo)
Mortal Kombat (Europeo)
NBA All Star Challenge
NHL Hockey 93
Ninja Turtles (Europeo)
Out Of This World (Europeo)
Populous 2 (Europeo)
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 3
Rolo To The Rescue (Europeo)
Senna Monaco GP 2
Shining Force (Europeo)
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Splatter House 3
Street Fighter 2 (Europeo)
Street of Rage 2 (Europeo)
Strider 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Kick Off (Europeo)
T2 Judgment Day
Tazmania (Europeo)
The Flinstons (Europeo)
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
WWF Royal Rumble
X-Men (Europeo)
Zombies Ate My Neighbros

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

SUPER NINTENDO Famicom

Alien 3
Axelay
Batman Return
Blues Brother
Bram Stoker's Dracula
Bubsy
B.O.B.
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Blade
Death Valley Rally
Equinox
F1 Circus Limited 2
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Final Fight 2
Flying Hero
Human Grand Prix
Ivan Stewart Super Off Road
Jimmy Connors Tennis
Jurassic Park
King of Rally
Legends Of The Ring
Lost Vikings
Mickey Mouse Magical Quest
Mortal Kombat
Nigel Mansel World Champion
Parodius
Pocky & Rocky (Kiki Kiki Kai)
Pop'n Twin Bee
Prince of Persia
Pro Quarterback
Pugslay's S. Hunt (Addams Family 2)
Rock'n Roll Racing
Run Saber
Rushing Beat 2
Star Fox (Starwings)
Street Fighter 2 Turbo
Striker
Super Battletoads
Super Bomber Man
Super Contra Spirits
Super Ghouls'n Ghost
Super James Pond
Super Mario All Star
Super Mario Kart
Super Off Road The Baia
Super Star Wars
Super Turricane
Super Volleyball 2
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Tom & Jerry
Top Gear 2
Toys
Tuff & Nuff
Utopia
Wolfchild
World Heroes
WWF 2 Royal Rumble
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Addams Family
Alien 3
Bart Vs World
Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Chakan
Defender Of Oasis
Donald Duck
Doreamon
Double Dragon
Fantasy Zone
Incredible Crash Dummie
Jurassic Park
Leaderboard Golf
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Micro Machine
Mortal Kombat
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Sonic 2
Spiderman Return of Sinister 6
Street of Rage 2
Super Kick Off
Super off Road
Talespin
Tazmania
The Terminator

MEGA CD

Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Chuck Rock
Ecco The Dolphin
Final Fight
Hook
Jaguar
Kriss Kross
Monkey Island
Road Avenger
The Terminator

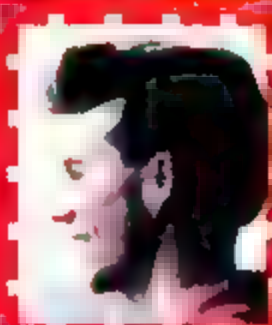
SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI ORIGINALI

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti disponibili.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

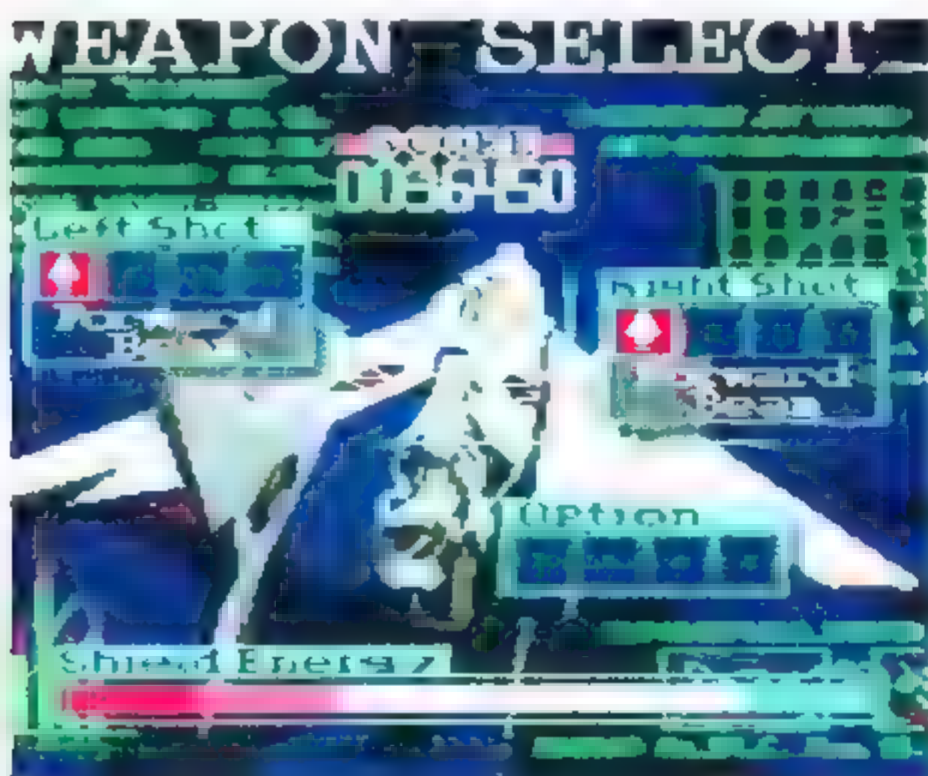
Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
Spedizioni a mezzo posta

Preparatevi allo sparatutto più radicale dell'anno: seguiteci a bordo del caccia interstellare SA-77 Silpheed negli spazi sconosciuti dove io son l'eroe che combatte accanto a te...

Silpheed fa la differenza. Sissignori, è uno dei videogiochi più graficamente originali e innovativi del 1993 e potrebbe rilanciare alla grande il Mega CD, che fino ad oggi era più che altro un costoso soprammobile. La Game Arts ha sfruttato tutte le leggendarie capacità del CD-ROM Sega (leggendarie nel senso di favolistiche, tutt'altro che dimostrate) realizzando uno degli spara-e-fuggi più incredibili che abbia mai giocato. Ma andiamo con ordine, e soprattutto piantatela di sbavare sulla rivista che poi non riuscite a leggere una fava.

LA STORIA

L'azione si svolge ovviamente nel futuro: nel 3076 un potente e temuto gruppo di terroristi ha attaccato di sorpresa le colonie terrestri orbitali distruggendo il generatore che assicurava loro il sostentamento. Un massacro. I superstiti decidono di riorganizzarsi e di fermare l'invasione nemica. L'obiettivo del malvagio Zacharte, capo dei ribelli, è conquistare la Terra, dopo aver espugnato gran parte del Sistema Solare. Venite improvvisamente avvisati che una squadriglia nemica sta per attaccare le basi alleate e a voi non resta altro da fare se non indossare il casco e fiondarvi nello spazio profondo, a bordo dei vostri agilissimi caccia Silpheed, silfide. Mio Dio, comincia.

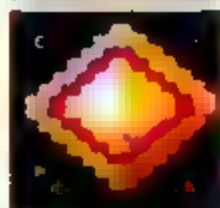
IL GIOCO

Già dalla spettacolare presentazione si può intuire che *Silpheed* è destinato a lasciare il segno. I vari caccia si preparano a partire dalla base spaziale e l'intera procedura è stata realizzata con un realismo pazzesco: avete presente la partenza dei fighters in "Galactica", il serial televisivo? Bene, in confronto alla presentazione del gioco, il telefilm appare grossolano e artigianale. Di fronte a migliaia di poligoni splendidamente combinati e a un parlato quasi polifonico resto a bocca aperta. Encomiabile l'incredibile cura dei dettagli dei programmatori della Game

La galassia poligonale non è mai stata così spettacolare. Un plauso al Mega CD per questo piccolo capolavoro.

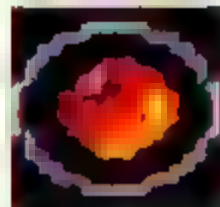
Ragazzi, inginocchiatevi e osservate un minuto di silenzio. Sequenze come queste non si ripetono spesso nella storia dei videogiochi.

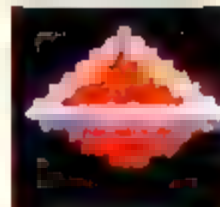
POWER UP

Di tanto in tanto appaiono sullo schermo dei cristalli gialli e rossi che vanno colpiti selvaggiamente. Essi infatti contengono de power-up che vi consigliamo di raccogliere al volo con indifferenza
Ecco cosa potreste trovare

BONUS 1
Incrementa di 5000 unità il vostro punteggio

BONUS 2
Incrementa di 10000 unità il vostro punteggio

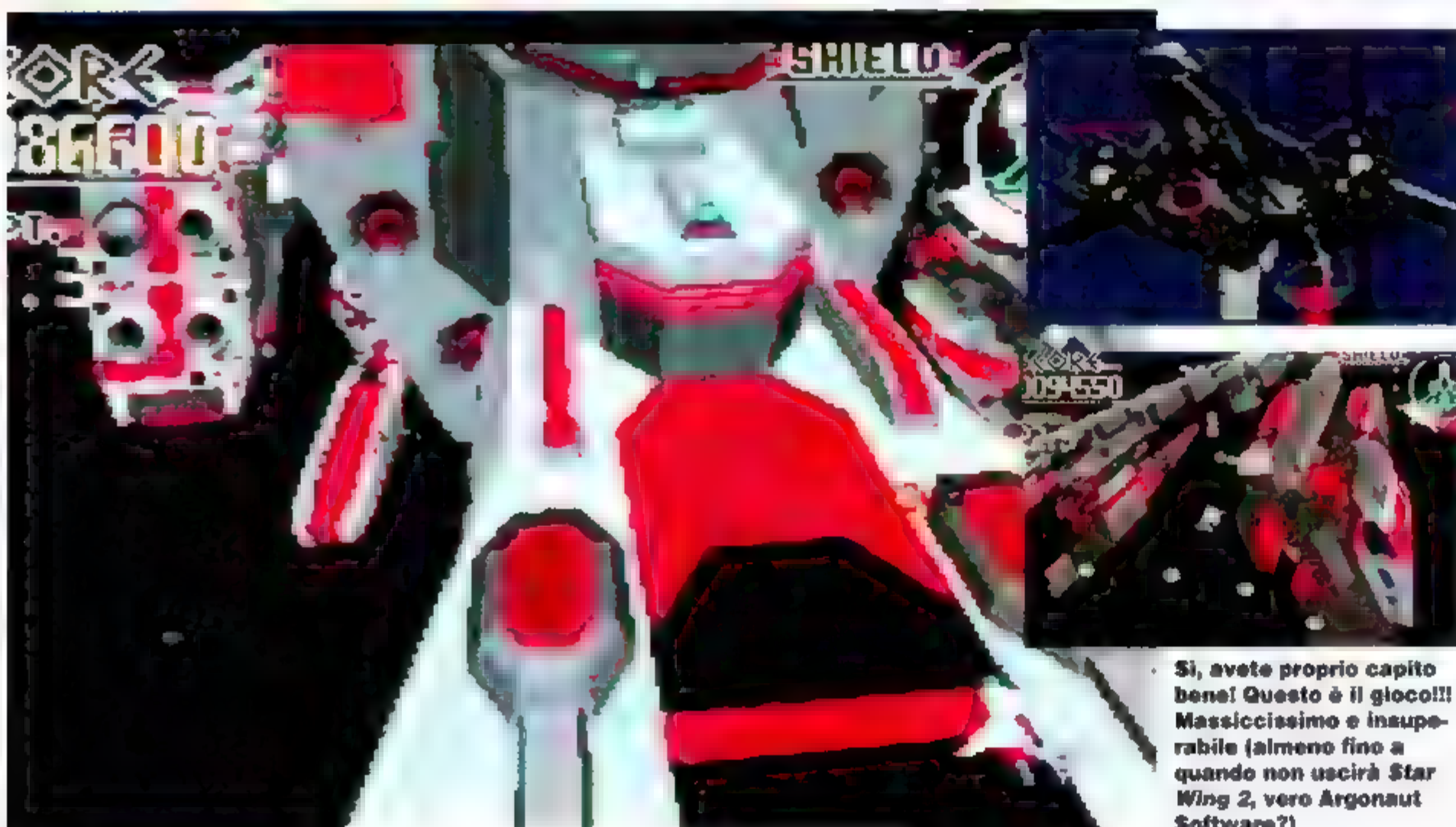
SHIELD
Vi sono tre tipi differenti di scudo, che si distinguono l'uno dall'altro per via del colore. Non vi proteggono dai colpi nemici, ma in compenso vi permettono di recuperare parte dell energia perduta durante i combattimenti, precisamente una, due o tre unità energetiche a seconda dello scudo raccolto

ALL REPAIR
Fondamentalmente un super-scudo che vi permette di recuperare tutta l'energia persa Raro ad incontrarsi purtroppo

OPTION ENERGY UP
Aumenta il livello di energia dell'arma ausiliaria (vedi box apposito)

DESTROY
Evitatelo a tutti costi più che un bonus, si tratta di un malus, che vi sottrae preziosa energia

INVINCIBLE
Raro quasi quanto l ALL REPAIR, questo power-up vi permette di diventare invulnerabili ai colpi nemici ma solo per poco tempo, as usual.

Sì, avete proprio capito bene! Questo è il gioco!!! Massicciissimo e insuperabile (almeno fino a quando non uscirà *Star Wing 2*, vero Argonaut Software?)

L'introduzione di *Silpheed* fa sembrare quella di *Star Wing* un filmino per bambini dell'asilo.

Arts, che, per la realizzazione di *Silpheed* hanno collaborato con alcuni ingegneri della NASA (avete presente?) e della Astronomical Society of Japan. E si vede, lasciatemelo dire: le colossali astronavi sembrano uscite direttamente da Guerre Stellari.
Silpheed è uno spara-e-fuggi radicale, costituito da otto livelli frenetici in cui lo scrolling non è né orizzontale né verticale, ma prospettico, come in *Axelay* (ma molto più riuscito che nel gioco Konami, vi assicuro). Il caccia SA-77 Silpheed risponde in maniera eccellente ai vostri comandi. Premete verso l'alto e lo vedrete allontanarsi da voi, pigiate verso il basso e tornerà in primo piano sull'estremità inferiore dello schermo. Purtroppo non può ruotare a 360 gradi come in *Gyruss*.
Gli effetti di scaling sono veramente realistici, per non parlare delle rotazioni a tutto schermo che rendono una semplice partita a *Silpheed* una vera e propria "esperienza". Non penso di esagerare se dico che il gioco è stato realizzato in maniera stupefacente: è tutto quello che *Axelay* e *Star Wing* avrebbero potuto essere, e anche di più. I poligoni realizzati da Takahito Okamo, Hidenobu Takahasi e Masahito Koyama impressionano per realismo, e scommetto che perfino gli imperturbabili manager della Nintendo sono rimasti di sasso di fronte ad un gioco che che potrebbe far dimenticare il citato *Star Wing* assai in fretta.
Una serie di squadriglie nemiche vi attaccano da ogni parte dello schermo: le ondate sembrano non esaurirsi mai, e l'azione di gioco è così furiosa che tra un livello e l'altro dovrete rilassare i pollici doloranti.
Silpheed miscela in maniera eccezionale le

SILPHEED VS STARWING

In comune, i due giochi, hanno solo l'ambientazione, i poligoni e poco altro... (StarWing per SNES)

Chiariamo subito che paragonare i due giochi è del tutto idiota. *StarWing* è uno sparatutto tridimensionale in cui si pilota un'astronave vista dal dietro, che può semplicemente virare a destra e a sinistra. In *Silpheed*, al contrario, la navicella può spostarsi lungo due assi, quello verticale e quello orizzontale, in cui l'elemento prospettico gioca un ruolo rilevante. All'inizio, inoltre, *Silpheed* a dilà della grafica spettacolare, ricorda gli sparatutto tradizionali: le ondate avversarie vi attaccano in formazione quasi ci trovassimo di fronte un clone di *Galaxian* all'ennesima potenza, mentre il gioco Nintendo, da questo punto di vista, tenta di essere maggiormente innovativo, anche se dannatamente sequenziale. Per quanto riguarda il livello di interazione con il background, *StarWing* supera nettamente *Silpheed*, soprattutto perché i due giochi sono strutturalmente diversi. Graficamente parlando, i poligoni del gioco per Mega CD mi hanno colpito assai positivamente, mentre quelli di *StarWing*, al confronto, sembrano un po' grezzi. In quanto a velocità, i giochi si equivalgono, anche se le dimensioni ridotte del caccia *Silpheed* possono dare l'impressione che il titolo Sega skizzi di più. Questo è quanto

cose migliori di *Viewpoint* (Neo Geo), soprattutto per le sezioni alla *Zaxxon* (vedi il terzo, il quarto e il settimo livello), e di favolosi coin-op come *Starblade*, della Namco e, perché no, del mitico *Gyruss*. Nel secondo livello, verrete bersagliati da una pioggia di meteoriti di dimensioni apocalittiche (tre quarti dello schermo) che ricordano vagamente quelli della mitica presentazione di *Blood Money*, un vecchio sparatutto Psygnosis per Amiga. Compare dal nulla l'astronave nemica di fine livello e il pilota del caccia esclama allarmato "Jeez, look at the size of that thing!" ("Capperi, beccati le dimensioni di quella cosa!"). Non potrei essere più d'accordo.
L'azione non rallenta neppure quando lo schermo è oberato di sprite e poligoni: nel primo livello assisterete alla distruzione di una enorme astronave alleata, colpita dai laser nemici. Per qualche secondo tutta l'area di gioco si riempie di detriti e schegge dell'ex vascello, e non solo lo schermo non flickera, ma si aggiorna in tempo incredibile, mentre diverse squadriglie di simil-X-Wing vi scaricano addosso un fottio di colpi. Dannatamente esaltante, mentre la colonna sonora dei Mecano Associates vi pompa nelle orecchie (ascoltatela con la cuffia: quella del primo livello e del sesto è grandiosa). Il continuo parlato che si sovrappone a un sonoro martellante accresce il livello di caos da blastamento digitale, caratteristico solo degli sparatutto più riusciti e, dopo aver giocato un po', mollerete il joypad abbastanza rintronati, "numb" per dirla con gli U2.
Silpheed è il primo gioco per Mega CD. Non cronologicamente, s'intende, ma è il primo vero gioco che non sarebbe potuto uscire su cartuccia, che vale il suo prezzo, che sfrutta le capacità della macchina, per usare i soliti cliché. Il primo di una lunga serie, mi auguro...

• *MBF*

Si ringrazia Console Generation

LE ARMI

Ogni *Silpheed* è attrezzato con due laser, che potete selezionare dal menu che compare ad ogni inizio di livello. Non è casuale, perché talvolta sarà più utile un raggio diretto piuttosto di uno a vasto raggio. Ogni 40000 punti vi verrà concessa una nuova Main Weapon, mentre per le armi ausiliarie dovrete racimolare almeno 50 mila punti. Mentre le Main Weapon possono essere combinate, non potete utilizzare più di una arma ausiliaria (o Option Weapon) alla volta. In dettaglio

MAIN WEAPON

Forward Beam
Il raggio laser di partenza, spara solo in direzione perpendicolare alla navicella

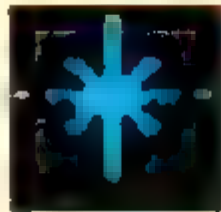
Phalanx Beam
Doppio laser. Il più indicato nella maggior parte dei livelli. Non selezionatelo con il Wide Beam o verrà indirettamente escluso.

Auto-Aiming
Ricerca l'avversario automaticamente. Utile ma non può fare miracoli, soprattutto quando venite attaccati da intere formazioni avversarie

Wide Beam
Permette di sparare una serie di colpi laterali, utili per coprire le navicelle che vi insidiano i fianchi, ma poco efficace contro quelle che vi attaccano frontalmente. Vi conviene combinarlo assieme ad un Forward Beam

OPTION WEAPON

Gravitation Bomb
Bomba gravitazionale che distrugge qualsiasi cosa si pari davanti alla vostra astronave. Non è un granché, in termini di blastamento

EMDS
Scudi di difesa. Utilissimi, probabilmente l'arma ausiliaria più interessante tra quelle disponibili.

Photon Torpedo
Cristalli laser che distruggono tutto ciò che incontrano. Conservateli per le astronavi madri

Anti-Matter Bomb
Ordigno anti-materia che crea scompiglio fra le truppe nemiche. Preferisco gli EMDS.

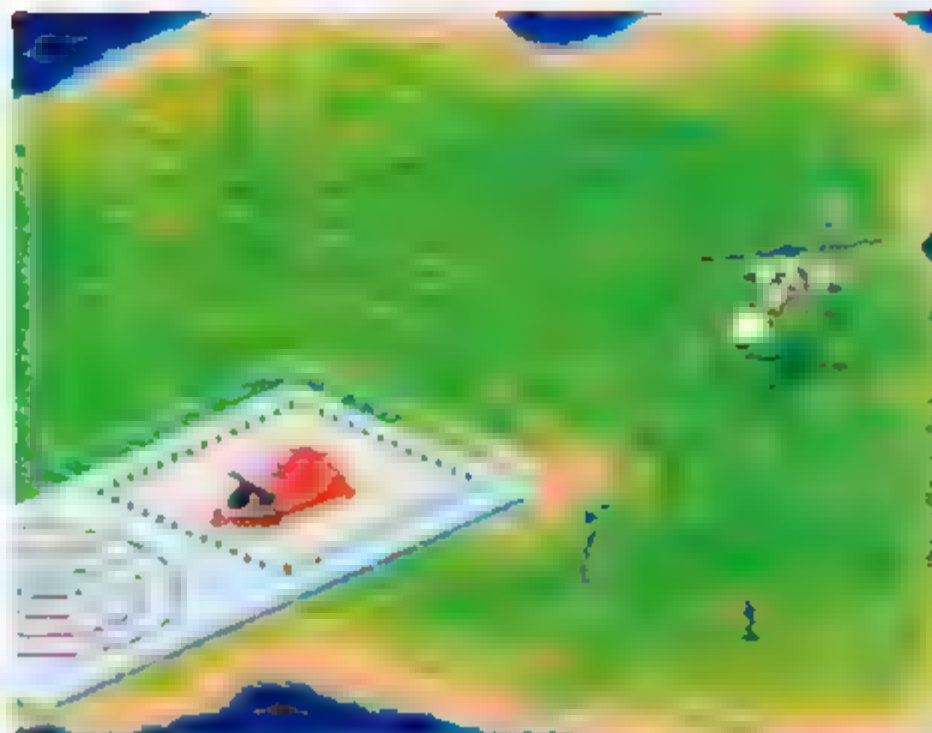
COMMENTO

Non mi sarei aspettato un simile capolavoro. Le foto purtroppo non rendono giustizia a *Silpheed*, il cui punto di forza sono le incredibili animazioni e la velocità super sonica. In un epoca dominata da dannati picchiaduro a incontro per i quali ormai provo un senso di repulsione, *Silpheed* si presenta come una vera manna dal cielo per tutti gli amanti degli sparatutto, e, più in generale per i finora bistrattati possessori dell'unità CD-ROM Sega. A tutti gli altri dico solo che *Silpheed* è un buon motivo per comprare un Mega CD: se le principali software house si mettono a sfruttarlo in questo modo, la Nintendo avrà di che preoccuparsi

Nintendo
JVC
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
eroiche
battaglie
in una galassia molto
lontana...
SUPER
STAR
WARS
Puoi giocare su 14 differenti livelli, volare in prima persona con 2 apparecchi diversi, vedere gli sbalorditivi effetti della 3-D. Puoi controllare 3 differenti personaggi (Luke Skywalker, Han, Solo, Chewbacca) e con loro vivere una splendida esperienza correndo, saltando e combattendo attraverso la galassia contro le forze del male e forme aliene nuove, tutto corredato da effetti speciali sbalorditivi e dalla musica del film originale.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano
Marco Barzaghi
Cynco
è un'esclusiva: HALIFAX s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - CYNCO è un marchio HALIFAX

JUNGLE STRIKE

I programmatori della Electronic Arts ci spiegano come uscire dalla crisi: "basta coi BOT, investite in armi nucleari!" Everardo dalla Noce conferma: " hanno un tasso d'interesse minore ma sono le uniche che possono garantire il ritorno del BOOM". Al rialzo le testate multiple, stabili gli ordigni a basso potenziale. Ma attenzione, non è tutt'oro ciò che luccica: scoperto un traffico di materiale atomico scadente proveniente dai paesi arabi. Diffidate dalle imitazioni: le bombe di qualità sono solo quelle che hanno il bollino blu!

La torretta di quel mezzo corazzato è puntata nella direzione sbagliata. Approfittiamone per blastarlo!

Alcuni obiettivi rivestono un'importanza strategica vitale per la riuscita della missione. Colpiteli per primi.

I MAGNIFICI 5

È vitale per un proficuo svolgimento della missione, la scelta del copilota che meglio si adatti al proprio stile di gioco. A questo scopo, il Pentagono ci offre la possibilità di scegliere tra ben 5 uomini (sarebbe più corretto dire 4 uomini e una donna, visto che uno degli ufficiali disponibili è una leggiadra fanciulla). Peccato che, per puro caso, ben tre dei cinque copiloti siano MIA (Missing In Action) ovvero dati per dispersi e potranno essere impiegati soltanto dopo che li avrete scovati e liberati. Eccovi dunque il profilo di ognuno dei magnifici 5

MIKE SIERRA "MR. 3-D": uscito di fresco dall'Accademia, Mr.3-D è in grado di snocciolare un'oliva con l'argano del "Comanche". Purtroppo è talmente inetto alla mitragliatrice che non riuscirebbe a colpire una balena bianca su un fondale nero

SCOTT ANTONIO "EGO": Ego è il copilota più ardimentoso del gruppo. Sembra che non gli importi niente della propria vita, né gli interessa cercare di preservarla a lungo. Non eccelle né con la mitragliatrice né con l'argano, ma può rappresentare un buon compromesso tra i due. Sempre pronto all'azione, Ego non dorme mai. Ego e Mr 3-D sono gli unici due personaggi disponibili all'inizio del gioco e, dovendo scegliere tra i due, è probabilmente Scott l'opzione più adeguata, proprio grazie al maggior equilibrio rispetto al giovane collega

GRANT FOSTER "FACEMAN" (MIA): Disperso da qualche parte dell'America Latina, Faceman è un asso con la mitragliatrice e un autentico mago col verricello. Essendo stato reclutato da una sala giochi, per Foster ogni missione è soltanto un nuovo gioco con cui migliorare il suo record personale

ROSALIND D. "ANNIHILATOR"(MIA): Scomparsa in qualche punto di una foresta pluviale, Roz è un copilota duro e tenace. Abbastanza versatile, ha però il suo tallone d'Achille nella mira piuttosto incerta e imprecisa. Tra i tre ufficiali scomparsi è forse la meno abile, ma è comunque a un livello più alto rispetto a Ego e Mr 3-D

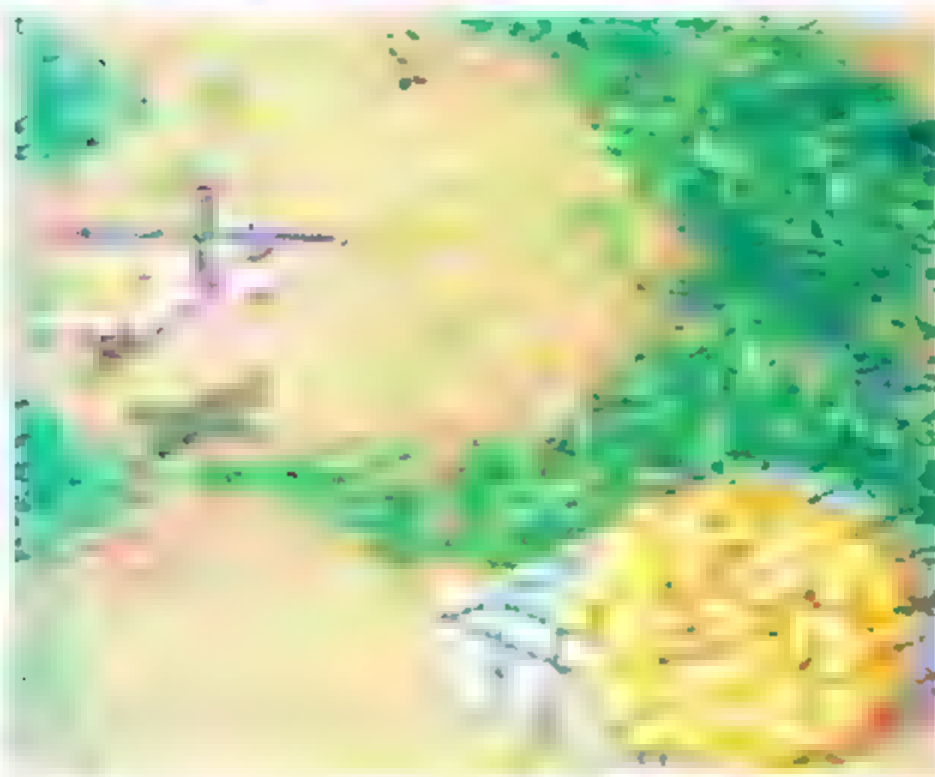
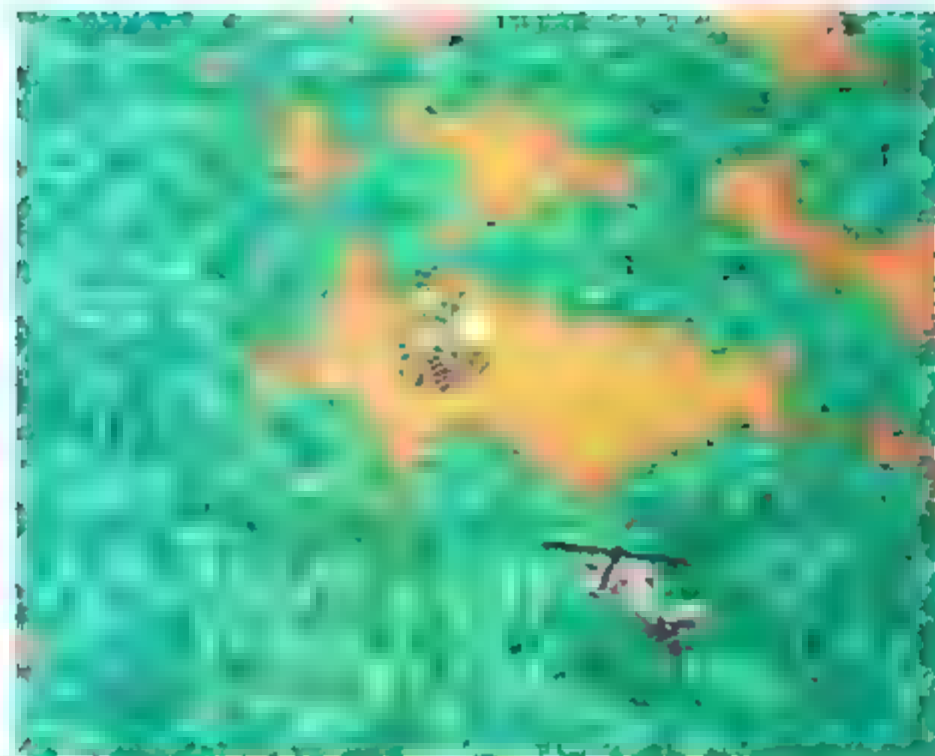
J. W. FENNEL "WILD BILL" (MIA): Il migliore del gruppo. Wild Bill è un infallibile cecchino e usa il cavo del verricello come un lasso. Si è preoccupato di apprendere le regole della vita militare solo per poterle infrangere a proprio piacimento. Non si ha nessuna notizia sul luogo della sua sparizione

Chi ha giocato e terminato *Desert Strike* ricorderà che il generale Kilbaba, la "Pantegana del Deserto", è morto. Ma la pazzia e l'hobby del terrorismo, oltre che l'alito pesante, sembrano essere una costante nella famiglia Kilbaba. Il vivace figlioletto del feroce generale, infatti, non avendo ben compreso la lezione che gli americani hanno scodellato al padre, sembra essere deciso a perseverare nel folle progetto della "Pantegana".

È interessante il dossier della CIA a proposito di Kilbaba Junior: i test d'intelligenza in particolare hanno dato risultati sorprendenti. Messo davanti a un cubo di Rubik ha impiegato solo 10 secondi per inghiottirlo! Animato dal desiderio di vendetta, il piccolo generale sembra essere deciso a porre fine alla vita di ogni americano esistente sulla faccia della Terra. Tuttavia, benché erede dell'immenso patrimonio del padre, il maldestro criminale non dispone più del potere politico del malefico genitore. Alla morte di questo, infatti, la popolazione del principato (il cui trono era usurpato da Kilbaba) si ribellò in massa, rovesciando il regime dittatoriale e facendo fuggire l'intera famiglia Kilbaba all'estero.

Perciò, benché deciso a continuare il folle programma nucleare del padre, il figlio della Pantegana non ha nessun posto su cui impiantare le proprie basi.

È a questo punto che entra in scena Carlos Ortega, il malvagio signore della droga sudamericana. Infastidito dalle continue retate dell'FBI nei suoi depositi di stupefacenti (retate che si traducono economicamente in perdite di milioni di dollari da parte di Ortega), il re della droga decide di offrire a Kilba-

Ma che bella villetta, questi dittatori sono sempre molto modesti per quanto rigarda le loro abitazioni.

ba Junior l'occasione che stava aspettando da tempo: una base in cui impiantare i propri missili nucleari e il personale in grado di farli partire, nonché nuclei terroristici specializzati, capaci di installare ordigni atomici in qualunque parte degli Stati Uniti nel giro di poche ore.

Un attacco nucleare contro gli Stati Uniti d'America otterrebbe così un duplice effetto: vendicare la morte del vecchio tiranno mediorientale e insegnare agli Yankees a non ficcare più il naso negli affari privati di Ortega. Fortunatamente la terribile minaccia può ancora essere sventata, la CIA infatti è venuta a conoscenza dell'empio piano dei due. Benché in una fase già avanzata, l'attacco terroristico può ancora essere fermato. Sarà compito del giocatore assumere il comando di sofisticatissimi veicoli militari, messi a sua disposizione per fermare la più terribile congiura che lo zio Sam abbia conosciuto dai tempi della tourné di Raffaella Carrà. Ben 8 spettacolarissime missioni dovranno essere affrontate per poter restituire la tranquillità al

MA CE L'AVRANNO LA MARMITTA CATALITICA?

Ben 4 veicoli sono stati messi a disposizione del giocatore dall'Electronic Arts: vediamoli in dettaglio.

ELICOTTERO "COMANCHE": è il mezzo con cui ha inizio ognuna delle 9 missioni e che più di ogni altro verrà utilizzato durante il gioco. Alcune missioni verranno compiute con il suo esclusivo ausilio, in altre avrà invece un ruolo marginale. Versatile e potente, può resistere a parecchi colpi prima di essere abbattuto. I suoi problemi sono sostanzialmente due: l'esasperante lentezza e il consumo vertiginoso. Tenete sempre d'occhio il livello del carburante se non volete essere costretti a fare un atterraggio un po' brusco. Diamo ora un occhiata al suo armamentario.

TIPO	NUMERO	POTENZA IN PP (POWER POINTS)
Missili Hellfire	9	100
Missili Hydra	60	25
Cannoncino a ripetizione	1000 raffiche	5 per raffica
Corazza - 1000 (PP difensivi, ovviamente)		

HOVERCRAFT D'ASSALTO "MX-9": è il primo veicolo "alternativo" con cui avrete a che fare, compare esclusivamente nella seconda missione anche se avrà un ruolo fondamentale per la sua risoluzione. Veicolo ibrido per eccellenza, l'MX 9 sintetizza magnificamente velocità e manovrabilità in uno straordinario mezzo d'assalto veloce. Ciò che lascia un po' desiderare è il suo armamentario non fornitissimo. Nonostante questo, se viene pilotato con cura, può rivelarsi un efficace mezzo di dissuasione anche contro gli avversari più coriacei.

TIPO	NUMERO	POTENZA DISTRUTTIVA IN PP
Mitragliatrice	1000 raffiche	3 per raffica
Missili leggeri	50	25
Mine acquatiche	9	1000
Corazza - 800		

CACCIA TATTICO MULTIRUOLO "F-117A NIGHTHAWK": velocissimo e letale, l'F-117 appare in scena soltanto nella settima missione. Benché il suo armamento sia il peggiore dei 4, il "Nighthawk" è probabilmente il veicolo dal potere distruttivo più elevato di tutti gli altri, poiché può contare su un munizionamento infinito e può permettersi di sganciare quanto carico bellico vuole senza doversi preoccupare di fare rifornimento né di munizioni né di carburante. La sua ottima corazza e la sua velocità lo rendono inoltre un bersaglio virtualmente invulnerabile. Il suo unico lato debole è la scarsa manovrabilità e la sua incapacità, comune a tutti gli aerei (fatta eccezione per gli aerei a decollo verticale), di volare "a punto fisso" di rimanere cioè sospesi in aria. È anche probabilmente il mezzo più divertente da pilotare.

TIPO	NUMERO	POTENZA DISTRUTTIVA IN PP
Cannoncini	infinito	5
AIM-92	infinito	25
Bombe dirompenti	infinito	400
Corazza - 1200		

MOTOCICLETTA D'ASSALTO DELLE FORZE SPECIALI: è la protagonista della quinta missione. Non lasciatevi ingannare dal suo aspetto apparentemente innocuo. Questo piccolo mostro a due ruote può dare del filo da torcere perfino a un carro armato. Abbastanza veloce e ben armata se si considera la sua stazza, la moto d'assalto è però poco corazzata e deve evitare come la peste tutti quei colpi che potrebbero minacciarne l'incolumità. È il mezzo più difficile da gestire però è anche quello che dà più soddisfazione di tutti.

TIPO	NUMERO	POTENZA DISTRUTTIVA IN PP
Mitragliatrice	1000 raffiche	5 per raffica
Razzi leggeri	30	25
Mine terrestri	9	1000
Corazza - 500		

Uno scontro fra elicotteri è quello che ci vuole per far uscire di testa Raist!

Lo schema di gioco è rimasto praticamente invariato. In ogni momento potrete accedere al pannello riassuntivo che vi fornisce tutte le informazioni per completare la missione.

COMMENTO

Strepitoso, semplicemente strepitoso. Una grafica così su una cartuccia non si era mai vista. C'è qualcosa di miracoloso in quello che i programmatori della Electronic Arts sono riusciti a fare con *Jungle Strike*: i comandi rispondono in maniera istintiva e realistica, contribuendo a creare una giocabilità senza precedenti. L'enorme varietà di missioni, di obiettivi, di fondali e di nemici fa di *Jungle Strike* il titolo Megadrive per eccellenza. Difficilmente si riuscirà a produrre di meglio specie se si tiene conto che il gioco è gestito dal solo processore centrale della console. Raramente il sequel di un gioco famoso riesce anche soltanto a uguagliare il successo del predecessore, ma stavolta alla Electronic Arts hanno superato se stessi. Per i programmatori soltanto una parola: grazie!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Jungle Strike**
Casa	**Electronic Arts**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO

popolo americano. Soltanto un'accurata gestione delle proprie risorse, un'attenta pianificazione e un pizzico d'audacia potranno riuscire a portare a termine questa brillantissima simulazione dell'Electronic Arts. Come avrete senz'altro capito, il sistema di gioco è strutturalmente identico a quello di *Desert Strike*, tuttavia non sono poche le novità rispetto al predecessore: i mezzi a disposizione sono infatti ben 4. Le missioni sono state portate da 4 a 8, e il numero di obiettivi e di nemici è semplicemente spaventoso. La grafica ha compiuto dei notevoli progressi e le sequenze digitalizzate e animate hanno ben poco da invidiare al full-motion del CD (del resto 16 Megabit non sono bruscolini!). Ciò che è sostanzialmente rimasto invariato rispetto al primo episodio è la grande giocabilità dovuta all'immediatezza dei comandi e alla chiarezza delle istruzioni su schermo (naturalmente per chi ha familiarità con la lingua inglese) e soprattutto alla semplicità del gioco in sé. Con la sua varietà, la sua grafica semplicemente stupefacente e la sua grande longevità *Jungle Strike* è senz'altro uno dei titoli più interessanti mai usciti per una console a 16 bit, nonché uno di quei giochi che da soli giustificano ampiamente l'acquisto della console stessa. Prendere seriamente in considerazione l'eventualità di un suo acquisto è doveroso, non dargli neanche un'occhiata rasenta quasi il crimine!

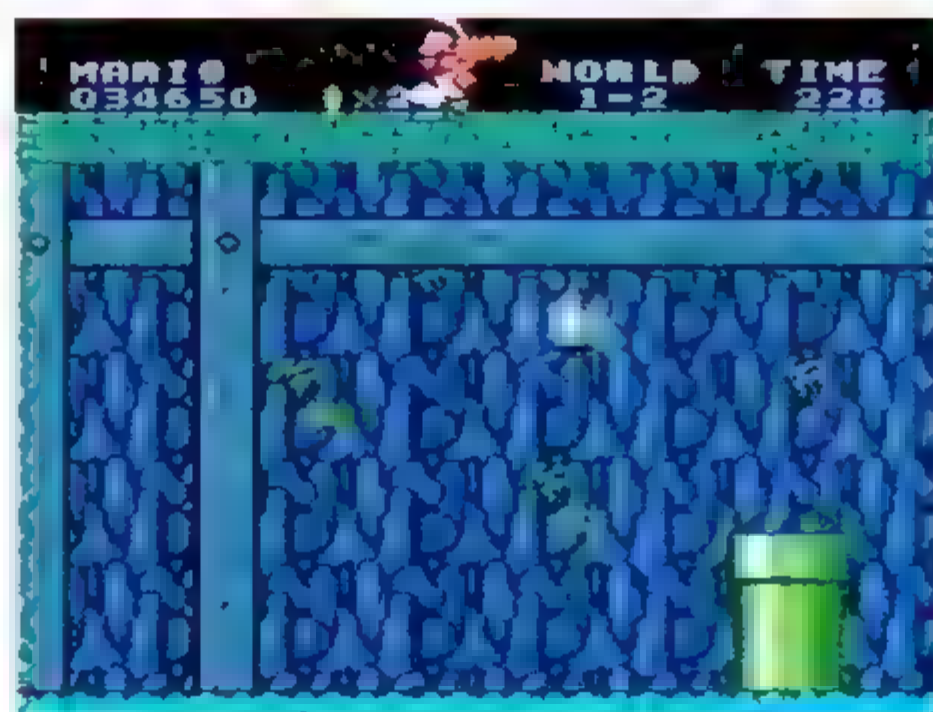
POWER GAME

• *Vordak*

Supernessisti di tutto il mondo rallegratevi! Si sa che dopo l'estate ci sono sempre i saldi e delle promozioni incredibili! Sentite quella di questo mese: "Compri 1, porti a casa 4!". Pazzesco vero? Sì! Però è vero!!!

Il mondo intero sta aspettando *Super Mario 5*, la cui data di uscita sembra un mistero anche per la Nintendo stessa. E che cosa fanno intanto questi pazzi di japs? Se ne approfittano (giustamente) per piazzare un pacco di altri prodotti ispirati al celebrissimo idraulico e sfruttare al massimo la sua immagine (e funziona benissimo! Vedi *Mario is Missing*, *Mario & Wario*, ecc...). E anche questa volta sono riusciti a fare centro riproponendoci, su una mega cartuccia da 16 Mbit, i 3 primi episodi (più uno inedito) dell'idraulico più famoso nel mondo (apparsi finora solo su NES) ma questa volta con suono e grafica a 16 bit!
Non illudetevi troppo però! Ogni episodio ha conservato la sua stessa giocabilità e in pratica è rimasto uguale alla versione originale, anche se è esteticamente più bello. Quindi non aspettatevi un Mario che vola in *Super Mario bros 1*, oppure un drago Yoshi da cavalcare nel terzo episodio del saga. Insomma..! Cosa volete poi

"SUPER MARIO BROS. 1 - 1985 -"

Naaaaa... Non potete dirmi che non ci avete mai giocato... Il mitico primo episodio di una saga che sembra essere senza fine! Il gioco che rese celebre in tutto il mondo il modesto idraulico italiano dai baffi folti (chi sa poi perché lo volevano italiano? NdDupont!) Pensate che in certe sale giochi lo potete ancora trovare. Beh... Per quelli che non si ricordassero la storia ve la ripeto brevemente! Il malefico Bowser ha rapito la principessa Toad (il che diventerà poi una sua brutta abitudine!!) Voi dovrete quindi attraversare 8 mondi diversi, suddivisi in 4 livelli. L'ultimo di ciascuno di essi (di ogni mondo) consiste in un castello dove si presume sia nascosta la principessa. Naturalmente essa si trova solo nell'ultimo e quindi vi aspetta un lungo e spericolato cammino. In questo episodio, però, Mario doveva essere ancora troppo giovane, e i suoi super poteri erano proprio limitati. Infatti poteva diventare più grande e sparare palle di fuoco. Al giorno d'oggi sembra proprio poco!

Mario se l'è sempre cavata egregiamente nei sotterranei. Come al solito nelle tubature si nascondono bonus.

Chi riesce a saltare più in alto è un cippirimerlo! Però si becca anche un pacco di punti mai visto!!!

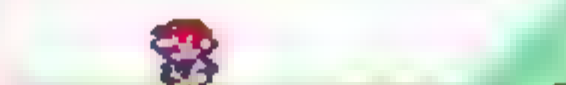
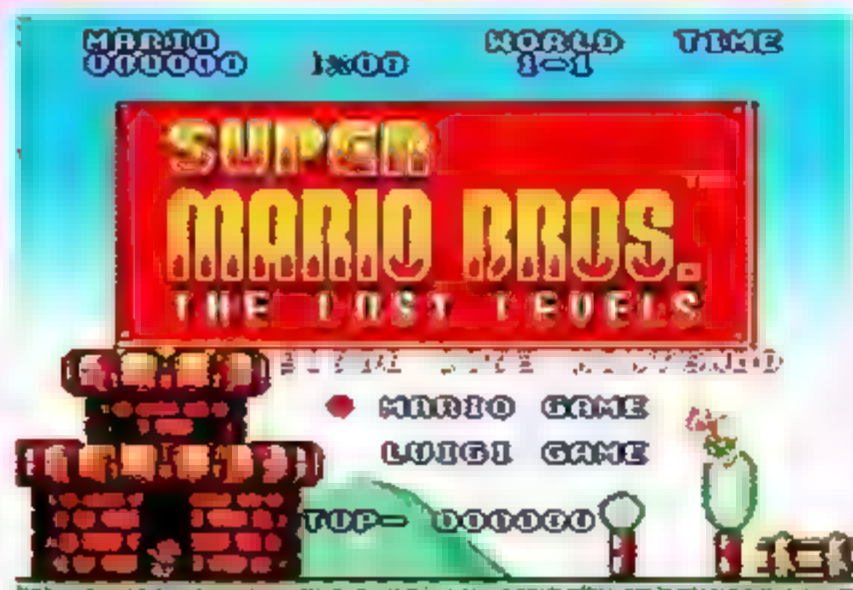
"SUPER MARIO BROS. 2 - 1988 -"

Una notte, mentre dormiva, Mario sognò di passeggiare in un'altra dimensione e sentì una voce disperata che gli chiese aiuto. Il giorno dopo, entrando in una caverna cadde in quella dimensione assieme a suo fratello Luigi, il simpatico fungo Toad e la bella Principessa. Ed ecco che i nostri 4 amici sono riuniti insieme per lottare contro il malefico Wart!!! Un'innovazione di questo episodio è il fatto di poter scegliere tra 4 personaggi diversi, dalle differenti caratteristiche, e ciò ogni volta che si perde una vita. Il gioco è anche un pochino più basato sul genere avventura (ma poco-poco) data la complessità dei labirinti, l'evoluzione della storia, e la possibilità di spostarsi in un'altra dimensione. I nostri cari protagonista hanno anche una riserva di energia (indicata da contenitori a forma di cuoricini rossi, il cui numero può variare durante l'avventura se si raccolgono dei funghi). Inoltre, possono salire in groppa a quasi tutti gli animali per scroccare un passaggio o per ribaltarli, prendendoli in braccio. La loro arma, e quindi anche disciplina, favorita è il lancio di oggetti (soprattutto di verdure ma anche bombe, blocchi, ecc..). *Super Mario Bros. 2* è forse l'unico che si discosta così tanto dal sistema dei suoi predecessori e dei suoi successori. Il che però non gli toglie niente per quanto riguarda l'interesse, anzi..

Il nuovo look non può che giovare al vecchio baffone! La semplicità si unisce alla cura per i dettagli.

Con quattro giochi su una sola cartuccia difficilmente i nemici vi verranno a noia. State sempre attenti e non dimenticatevi di beccare i funghetti.

"SUPER MARIOBROS. THE LOST LEVELS - 1986 -"

In sostanza si tratta di livelli supplementari o innovazioni (chiamatele anche pazzie!!!) dei programmatori che non hanno potuto essere infilate dentro la cartuccia di *Super Mario 1*. Per il resto l'obiettivo è sempre lo stesso, anche se il gioco g à in partenza è più difficile. Durante il vostro cammino potrete poi trovare dei polipi che svolazzano per aria, dei funghi velenosi, e altre anomalie del genere. Veramente difficile e a volte impossibile!!!

Nei Lost Levels assisterete a una serie di follie scaturite dalla mente dei pazzoidi della Nintendo.

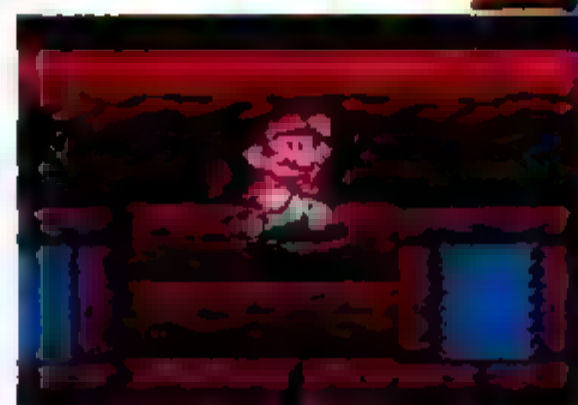
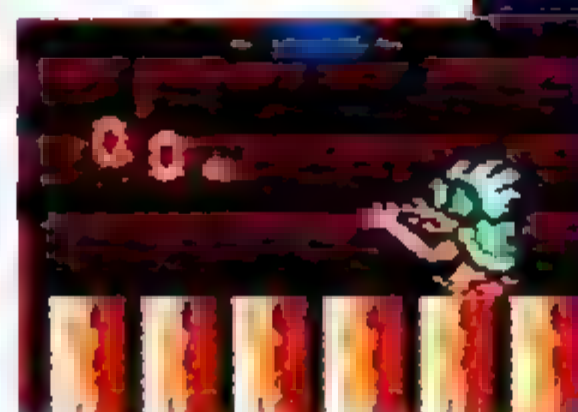
"SUPER MARIO BROS. 3 - 1990 -"

Questo titolo è più recente e magari ve lo ricordate anche! Poi è stato recensito sul mitico numero 1 di Gheim Pauà! Ma passiamo alla storia... Il regno dei funghi è diventato da un po' di tempo un posto tranquillo, visto che Mario e Luigi lo salvano in ogni loro avventura, ma Bowser, il drago cattivo, continua a tramare nell'ombra. Dopo lunghe macchinazioni decide di trasferirsi assieme ai suoi sette figli nel mondo dei funghi, per seminare zizzania! E così ruba le 8 bacchette magiche di ogni regno, trasformando i loro legittimi proprietari in animali. Ed ecco di nuovo ricomparire i nostri due fratelli idraulici.

Questo episodio è uno dei più divertenti di tutta la serie per la diversità dei posti che visiterete, ma anche per la grande varietà di nemici e soprattutto per i numerosi poteri che può acquistare Mario. Ormai è diventato un esperto nell'arte del travestimento e potrà quindi (oltre a diventare grande e sparare palle di fuoco) anche volare vestito da castoro oppure eseguire salti altissimi travestito da rana. Un'altra possibilità interessante sta nel fatto che potete immagazzinare i power up nel vostro zaino per un uso futuro. Il gioco è molto più vasto degli altri precitati ed è il primo che rompe quella catena che costringeva il giocatore ad affrontare tutti i livelli in un ordine ben preciso. Questo per me è stato il principale motivo di acquisto della cartuccia!

dalla vita! Non vi basta avere la possibilità (e non è poco!!) di rigiocare a questi miti, o forse come me, di avere finalmente la possibilità di giocare a *Super Mario 3* (L'unico gioco che può pretendere di rivalizzare con *Super Mario World* su SNES! Sigh... Mi è scappata una lacrima di gioia... sigh...).

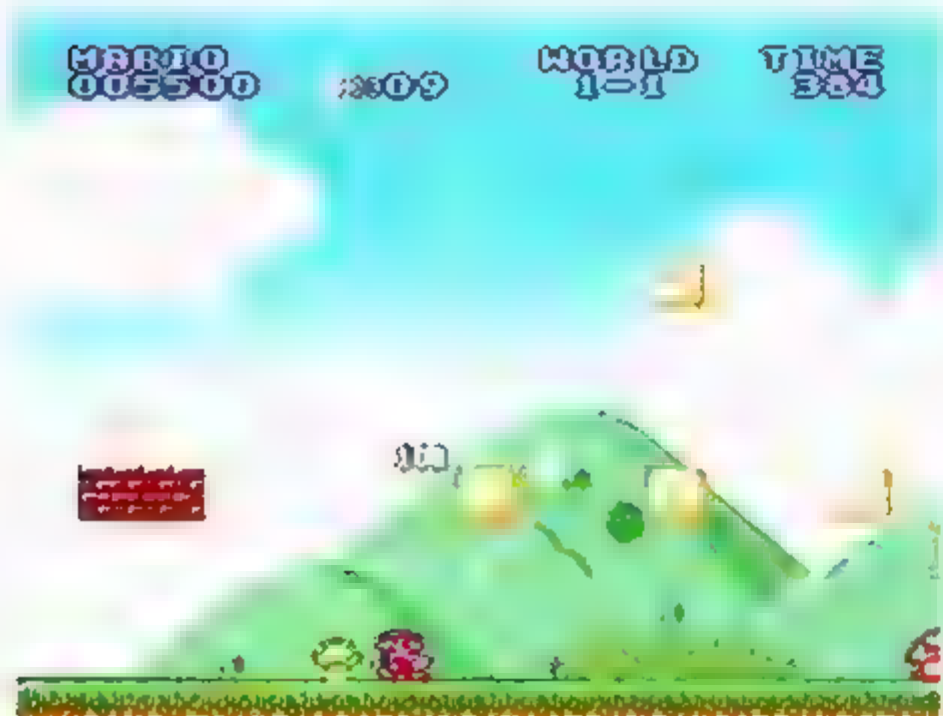
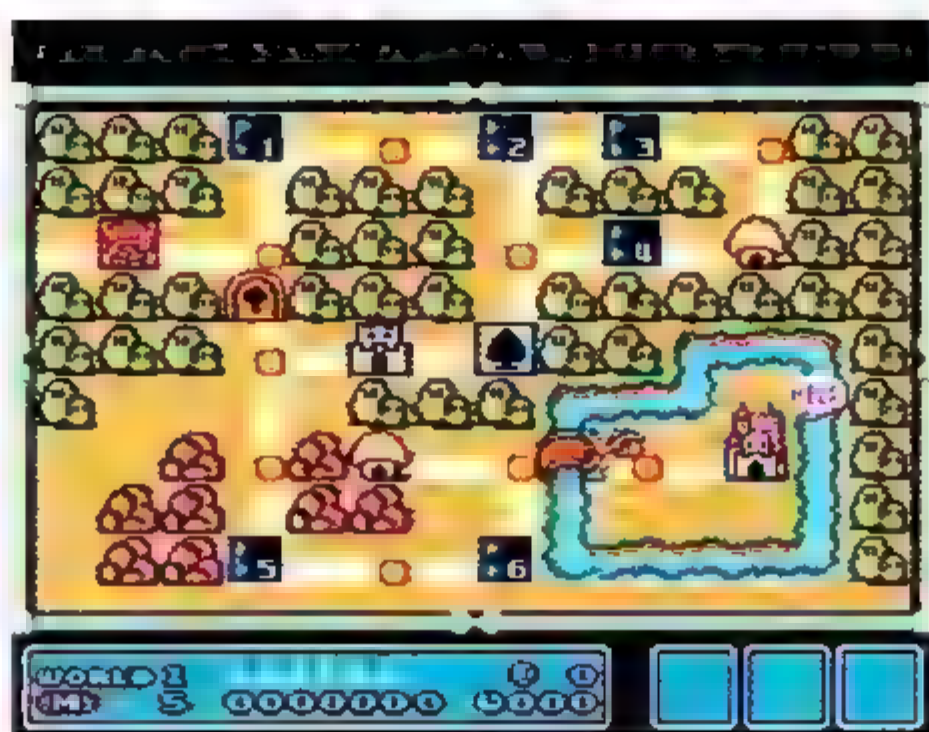
Inutile però che pretendiate da me la recensione di ogni gioco.... Ormai li conoscete tutti (e sono stati già recensiti!), tranne magari l'episodio inedito chiamato *The Lost Levels* che sarebbe in pratica un raggruppamento di tutti i livelli che non sono riusciti ad inserire in *Super Mario Bros. 1* (che pare abbiano

La varietà di situazioni di gioco offerta da questa cartuccia è impareggiabile. 16 Mbit non sono bruscolini e alla Nintendo si sono assicurati di riempirli con il miglior materiale possibile.

Vi siete mai chiesti perché Mario assume quella strana posizione quando salta. Noi no, ma ora cominciamo a essere assaliti da dubbi amletici.

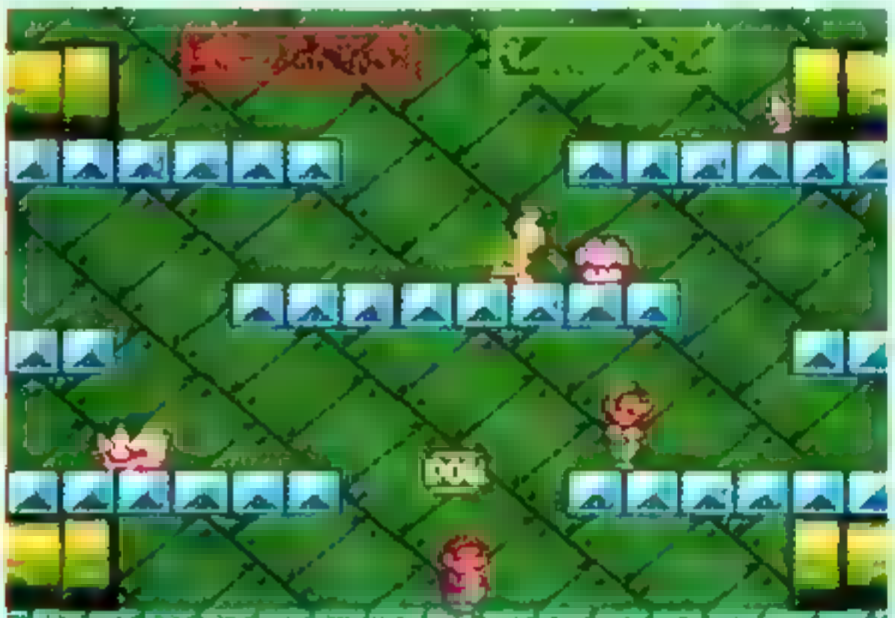
La solita principessa che ci fa la solita tiritera sui suoi soliti problemi esistenziali con mostri di varie fattezze.

ribattezzato *Super Mario Bros. 2* in Giappone! Boh? SPQG!!!).
Un vantaggio comune a tutti è il fatto di potere salvare in ogni momento la posizione in una delle 16 slot disponibili (4 per ogni gioco!!!) il che faceva difetto a *Super Mario Bros. 1 & 2*!!! Non è un vantaggio da poco se considerate le dimensioni chilometriche dei giochi di Mario. Niente più sessioni interminabili con svenimenti finali!
Se fossi in voi, mi precipiterei nel negozio più vicino per accattarmelo... Radicale!

• *Dupont*

si rinrazia newel - mi

La politica della Nintendo basata più sul software che sull'hardware dà i suoi frutti!!!!

La coda da procione permette al nostro idraulico preferito di svolazzare per aria. Cosa volete farci, anche a Mario stanno cominciando a venire le manie di grandezza.

"E C'È ANCHE *MARIO BROS?*"

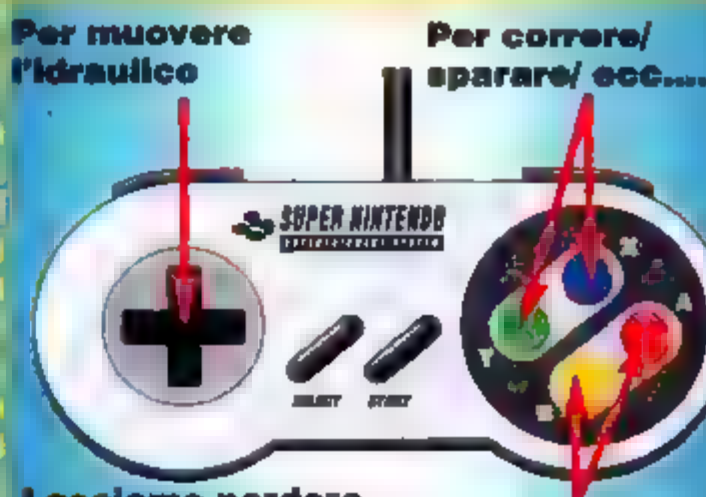
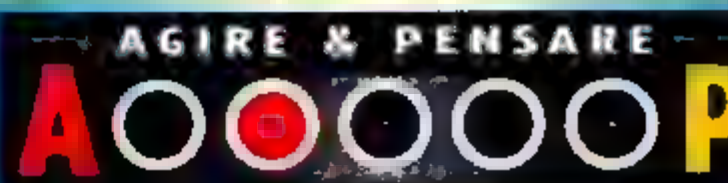
Eeeeeh Sì!!! Se giocate a *Super Mario Bros. 3*, nel menu d'inizio si può anche scegliere di giocare in modo Battle, cioè al vecchio gioco da bar *Mario Bros.*!!! Demenziale e divertentissimo!

Cosa nasconderanno questi tre cofani? Semplice, sono tutte le cartucce che Biomassa ha in prestito dalla reda!

Se Mario e il funghetto hanno così tante cose da dirsi potrebbero farci il piacere di dirle in un altro gioco.

COMMENTO

Pur non essendo originale (visto che è un remake di "vecchi" successi), questa compilation su cartuccia di pietre miliari nel campo videoludico è una vera bomba! Bisogna ammettere che i grafici e programmatori della Nintendo hanno fatto un ottimo lavoro trasferendoli dalla loro console a 8 bit a quella a 16 bit. Certo che le prime avventure di Mario oggi sembrano un po' sorpassate, tecnicamente parlando, ma sono sempre divertentissime. D'altronde di più non si poteva pretendere. Io speravo in qualche modifica nel sistema di gioco ma questo avrebbe implicato un cambiamento radicale di tutti gli episodi (il che sarebbe stato come crearne di nuovi! Mah...) I nostalgici apprezzeranno senz'altro... I più giovani magari potrebbero pretendere qualcosa di più! A me va bene così e mi fa dimenticare per un po' che un giorno magari (chi sa quando!) uscirà *Super Mario Bros 5*!!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Super Mario All Star**
Casa	**Nintendo**
Distribuzione	**Gig**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Sì + 16 salvataggi!!!**
Livelli di difficoltà	**1**

... Un'arena su un isola sperduta... Delle forze occulte si scontrano... Un torneo infernale... Due uomini si combattono fino all'ultimo... uno solo sopravvive!!! Vi sembra il titolo di un film? Beh... ci siete quasi!!!

Raiden, quella mattina, si era già svegliato col fulmine storto. Quando il postino bussò alla sua porta alle 8:12, Raiden si chiese, spazzolandosi i denti, se incenerirlo subito o sentire cosa volesse. Poi in un atto di clemenza decise di ascoltare prima il postino e poi incenerirlo.

Evidentemente il postino era già stato informato del carattere poco socievole della nostra semi-divinità e si era premunito, ponendo la lettera raccomandata davanti alla porta, tenendosi a una buona distanza, megafono in mano e tuta isolante addosso.

R: "Per tutti i Megavolts del mondo.... che vuoi!"

p: "ehm.... uhh... una raccomandata per lei.... Una firma qui.. prego!"

R: "Grrr.. urgh... (Rutttt!).... ZAPPP!!! Zottttt"

Il postino si allontanò con il blocchetto delle firme incenerito e i capelli dritti alla Billy Idol. Rayden, chiudendosi la porta alle spalle, aprì la raccomandata e la lesse ad alta voce: "itulas iroilgim ieim I...." Dopo alcune ore passate a cercare di decifrare il codice, Rayden si accorse di leggere la lettera al contrario! Era l'invito a partecipare al leggendario combattimento mortale che metteva in palio il titolo di Grande campione. Esso non aveva più luogo da almeno 500 anni, da quando il torneo era stato corrotto dal malefico demone Shang Tsung (un demone che non prendeva solo la vita dei suoi avversari ma anche la loro anima, e spesso anche il loro conto in banca! Ahahaha!). Con l'aiuto del suo discepolo Goro (metà uomo, metà drago), Tsung domina la competizione da secoli... Oggi, si riuniscono nuovamente i 7 migliori combattenti del mondo, per cercare di portare via il titolo all'immondo personaggio, in un combattimento mortale!!!

Tutta'sta storia per introdurre un banale picchia-picchia!!! Banale??? Ummmh... Beh... non così tanto.... Insomma, nei panni

(In alto) In Mortal Kombat potrete scegliere tra ben 7 guerrieri diversi! (sopra) Ecco Liu Kang che si esibisce nel suo super calcio volante speciale.

EVVIVA LA CENSURA!!!

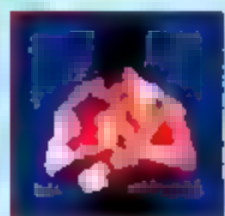
Ma che bella cosa... Con la tutta la violenza che c'è al cinema e alla TV, ecco che adesso si mettono a censurare i video giochi... Mannaggia... che brutta storia.. Risultato: Sulla versione SNES, le "fatalities" - le scene finali - più cruente sono state semplicemente sostituite da altre più "soft" e il sangue è sparito. Sulla versione MD dovete digitare un certo codice per avere diritto a sangue e alle "fatalities" (questa volta però identiche alla versione originale, il che va tutto a suo vantaggio!). La versione GB è praticamente uguale a quella SNES. Grazie...Grazie mille Nintendo! Avete rovinato un gioco stupendo! Grrr!

Tie'...! Un bel pugno per mettere a posto la mascella di Johnny Cage! Certo che la posa è carina!

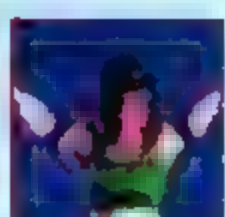
Questa mossa speciale di Raiden è veramente spettacolare... ma anche cattivissima!

L KOMBAT

MA CHI SONO???

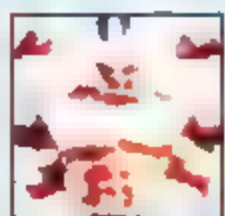
Eccovi i vari combattenti di Mortal Kombat

LIU KANG: Età. 24
Professione: Monaco Shaolin/ Pescatore
Colpi speciali: Palla di fuoco/ Calcio volante
Colpo finale: Doppio calcio rotante con uppercut finale!!!

KANO: Età. 35
Professione: Criminale, membro dell'organizzazione dei Draghi neri
Colpi speciali: Palla di cannone/ Asce luminose
Colpo finale: Strappa il cuore all'avversario

JOHNNY CAGE: Età. 29
Professione. Attore
Colpi speciali. Shadow kick/ palla di fuoco
Colpo finale: Stacca la testa all'avversario (MD)/ Trapana l'avversario con un calcio (SNES)

SONYA BLADE: Età. 26
Professione: Tenente in una squadra di forze militari speciali
Colpi speciali: Stretta di gambe/ Raggio laser/ Salto alla "Superman"
Colpo finale: Un super bacio che vi brucia completamente!!!

RAIDEN: Età. Eterno!!!
Professione. Guerriero
Colpi speciali: Lancia scosse elettriche/ Tuffo in avanti/ Teletrasporto
Colpo finale. Fa esplodere la testa dell'avversario con una megascossa (MD)/ Uccide l'avversario con una scossa da 100 000 volt! (SNES)

SCORPION: Età. È un morto-vivente!!!
Professione: Vendicare la sua morte!
Colpi speciali. Lancio di un arpione/ Teletrasporto con un pugno in avanti
Colpo finale. Si toglie la maschera e brucia col suo alito l'avversario!

SUB-ZERO: Età. 32
Professione: Membro di un clan di assassini ninja chiamato Lin Kuei.
Colpi speciali: La palla di ghiaccio/ Scivolata
Colpo finale. Stacca la testa+spina dorsale all'avversario!!! (MD)/ Congela l'avversario e lo spacca in mille pezzi (SNES)

GORO: (lo potrete solo combattere!) Età: 2000 anni
Professione. Principe di Kuatan
Colpi speciali: Ummmh ne ha tanti e sono micidiali... È un avversario molto difficile da battere!!!

SHANG TSUNG (il cattivone di fine gioco!!!) Età. Boh?
Professione: Fa il cattivo!
Colpi speciali. Bolle di fuoco e si trasforma in qualsiasi altro guerriero.

di uno dei 7 migliori combattenti del mondo dovrete partecipare a questo torneo letale, dove gli sconfitti non hanno nessun posto prenotato sull'aereo di ritorno. Per prima cosa dovrete affrontare, come al solito, tutti gli altri concorrenti, compreso il vostro gemello, per poi dover combattere due nemici alla volta negli "stamina match".
Sconfitti tutti i vostri concorrenti, affronterete il temibile Goro e infine il demone Shang Tsung!!!
Gli incontri si svolgono in maniera analoga a *Street Fighter 2* (il solito due su tre) con la particolare possibilità di poter "terminare" un avversario da voi sconfitto con una mossa speciale, più o meno cruenta (del tipo: ti stacco la testa con la spina dorsale o ti brucio completamente fino a ridurti a uno scheletro carbonizzato!!!). A vostra disposizione avete 5 pulsanti: un pugno alto, uno basso, un calcio alto, un altro basso e infine il pulsante della parata (vi ci vorrà un po' per abituarvi!). Ogni lottatore

Ecco Sonya Blade che si esibisce nella sua fantastica presa con stretta di gambe e ribaltamento incluso!!!

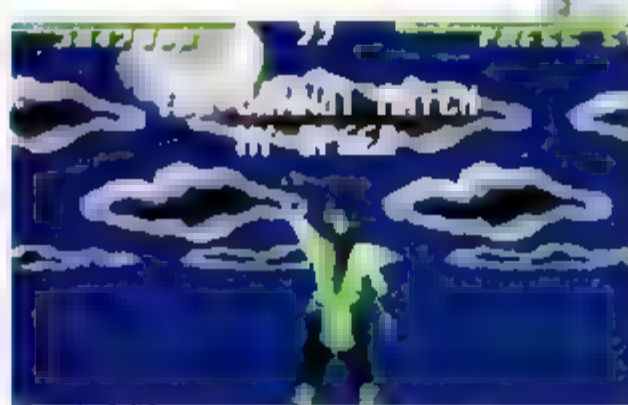
COMMENTO

SNES Questa versione è senz'altro la più fedele all'originale dal punto di vista della grafica (wow!) e del sonoro (con dei sample da sballo). I personaggi sono animati benissimo e la giocabilità è rimasta quasi intatta... Dico quasi perché è stato tolto il sangue e le "fatalities" originali. In compenso il gioco è molto veloce, animato in modo strepitoso e con degli sprite enormi. Ahhh che piacere giocarci... Soprattutto in due! Chi sa che non ci sia un supercodice segreto, che permetta di avere il sangue e magari le mosse originali? Mah, si saprà col tempo!!! Ecco finalmente una decente alternativa a *Street Fighter 2*! Accattatevelo tranquillamente, non ve ne pentirete!

GB Realizzare *MK* su GB ha già dell'incredibile. Farlo bene ancora di più. Dal punto di vista grafico, la cartuccia è un vero gioiello. Peccato soffra di alcuni difetti nella giocabilità, soprattutto per quanto riguarda le mosse speciali, sia molto facile anche nei livelli più alti, e sia decisamente lento. Per di più è stato eliminato un personaggio (Johnny Cage) per mancanza di spazio. I comandi sono stati studiati in modo intelligente e c'è anche la possibilità di linkare 2 GB. Un giochillo decente che potrebbe interessare una buona parte di voi!

SOTTO CONTROLLO

Nella versione MD Sub Zero strappa al suo nemico la testa assieme alla spina dorsale (Bleah!)...

...Mentre Johnny Cage stacca la testa della sua vittima con un pugno!

Ecco il misterioso Ninja verde con cui potrete combattere se scoprite come!!!

È il momento di fargliela vedere a questo maledetto demone! Un bel uppercut fa sempre effetto!

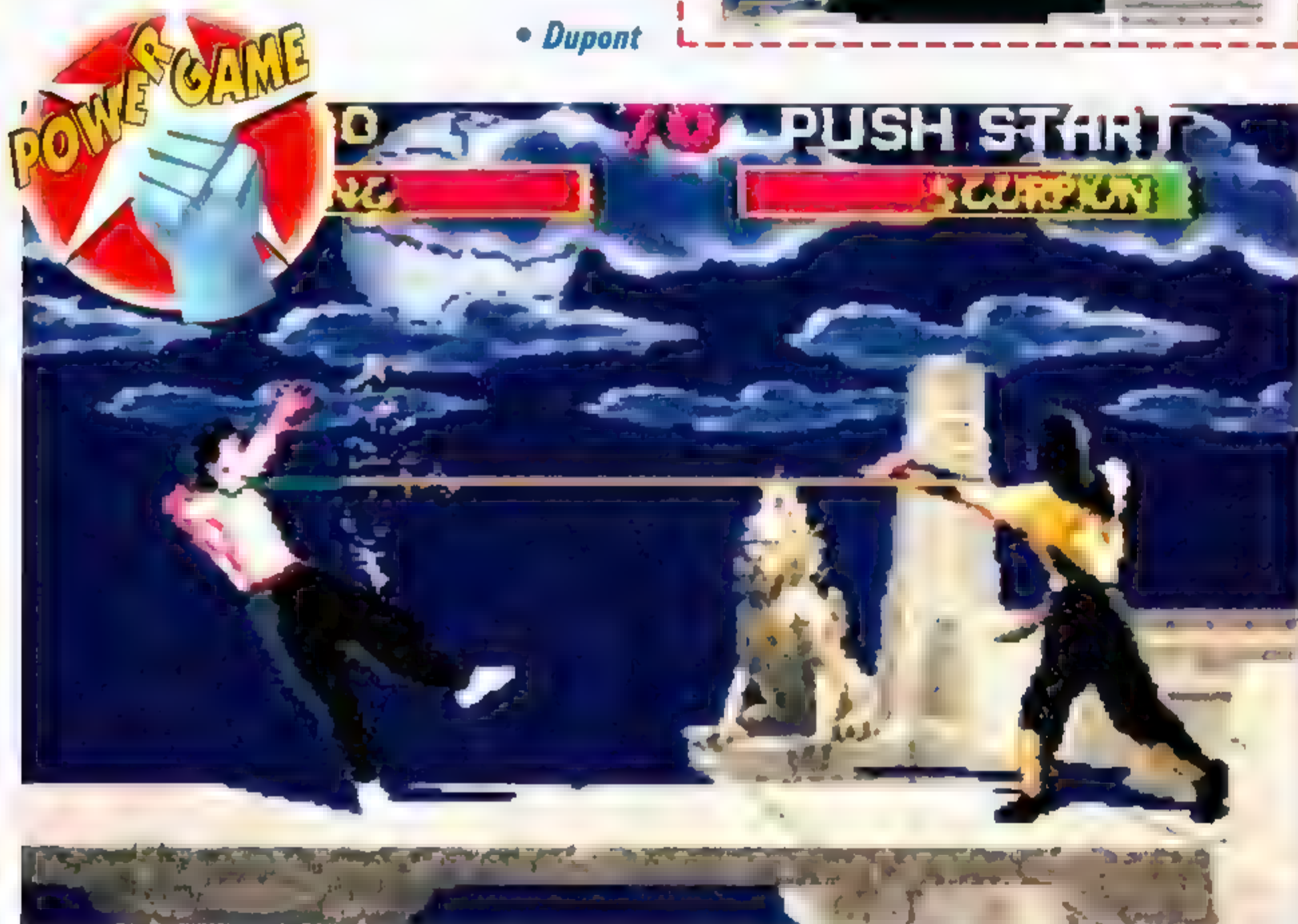
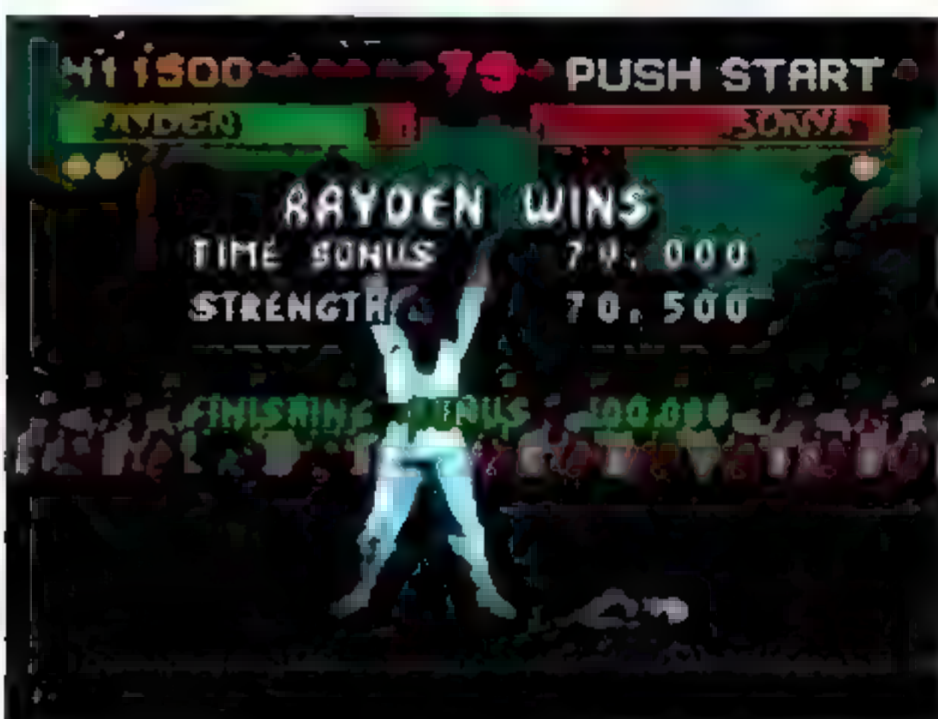
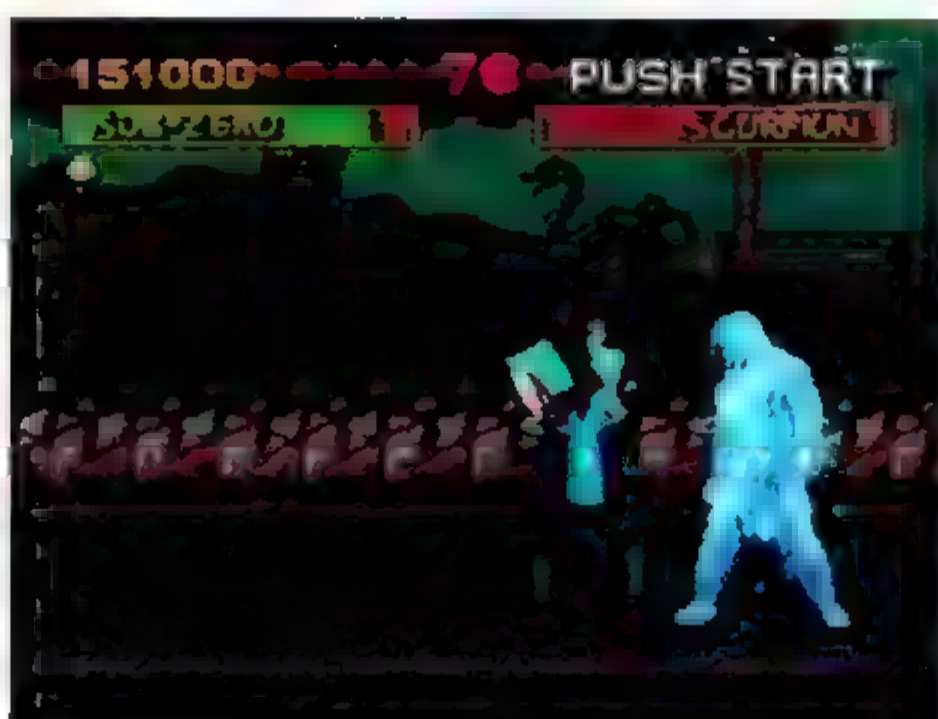
SUPER GABOLA PER LA VERSIONE MD!!!

Ecco la super Gabola per tutti i possessori di Megadrive. Lasciate scorrere la presentazione e quando vedrete sfilare una lunga schermata di solo testo, quando appaiono le parole "CODES OF HONOUR" digitate rapidamente: A, B, A, C, A, B, B. Le scritte dovrebbero colorarsi di rosso e dovreste sentire un urlo in sottofondo. Adesso potrete giocare alla versione incensurata. Galattico!!!

ha in serbo qualche colpo speciale, spesso spettacolare (come il shadow kick di Johnny Cage, o l'arpionata di Scorpion!!!).
Ogni tanto avrete il privilegio di esibirvi in una piccola prova di forza e destrezza, spaccando mattoni, pietre, incudini, diamanti, ecc... Infine, se sarete abbastanza abili da scoprire come, potrete combattere anche contro un avversario supplementare nascosto nel gioco (vi dirò solo che si trova nello scenario del ponte... a voi il compito di scoprire come farlo saltare fuori!!).
La grafica del gioco è stata interamente digitalizzata (tramite la tecnica chiamata Rotoscoping, che consiste nel filmare veri attori e digitalizzarli poi su computer!!!) e il sonoro è assolutamente fantastico, con ottime musiche e un sonoro digitalizzato veramente impressionante.
Due problemi che sorgono sono la mancanza di un tasto pausa e il fattaccio della censura (vedi box!!).
Raiden Winnnnnnnns!!!!

• *Dupont*

SIII... SPACCHIAMO TUTTO!!!

Ogni tre incontri potrete sfogarvi dimostrando la vostra abilità (cioè la vostra capacità di smanettare velocemente con i pulsanti del joypad) nel rompere blocchi di legno, pietra, ferro, ecc. Devo dire che dà una certa soddisfazione!!!

Certo che con l'arpione Scorpion ci sa fare...! Prima aggancia il nemico e lo avvicina, poi..... Scegliete voi!

Raiden non è proprio un buon vincitore! Si diverte a carbonizzare le sue vittime dopo averele battute!

Su SNES, Sub Zero congela completamente il suo avversario e lo rompe in mille pezzi con un calcio. Yiaik!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Un po' povera.. ma d'altronde è un MD!!!	Abbastanza decente con dei buoni campionamenti.	Eccellente... Ci si diverte proprio tanto!	Ai livelli alti il gioco si fa pesante!!!
6	7	8	8

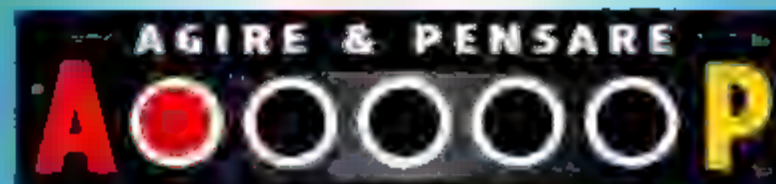
COMMENTO

MD
Dal punto di vista del sonoro, della grafica e dell'animazione, questa versione è nettamente inferiore a quella per SNES. In compenso bisogna ammettere che la giocabilità è leggermente superiore e che il fatto che ci siano il sangue e le mosse finali originali accrescono notevolmente l'interesse globale della cartuccia. Per di più il campo di gioco è leggermente più lungo, lasciando così più spazio per il combattimento. Possessori di Megadrive, questa cartuccia vale oro per voi!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mortal Kombat
Casa	Acclaim
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1-2
Continua?	Sì, crediti variabili!
Livelli di difficoltà	5

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

TIME GAL

"-A destra! Vai a destra!... No, ora devi andare in basso e sparare!
-Piantala! Lo so... -Attenzione! Vedi che non ti ricordi!?
-Ma se continui a urlarmi nelle orecchie! Lasciami stare, mi hai fatto perdere un altro omino!
-Eh, già! Sta a vedere che sono stato io!..."

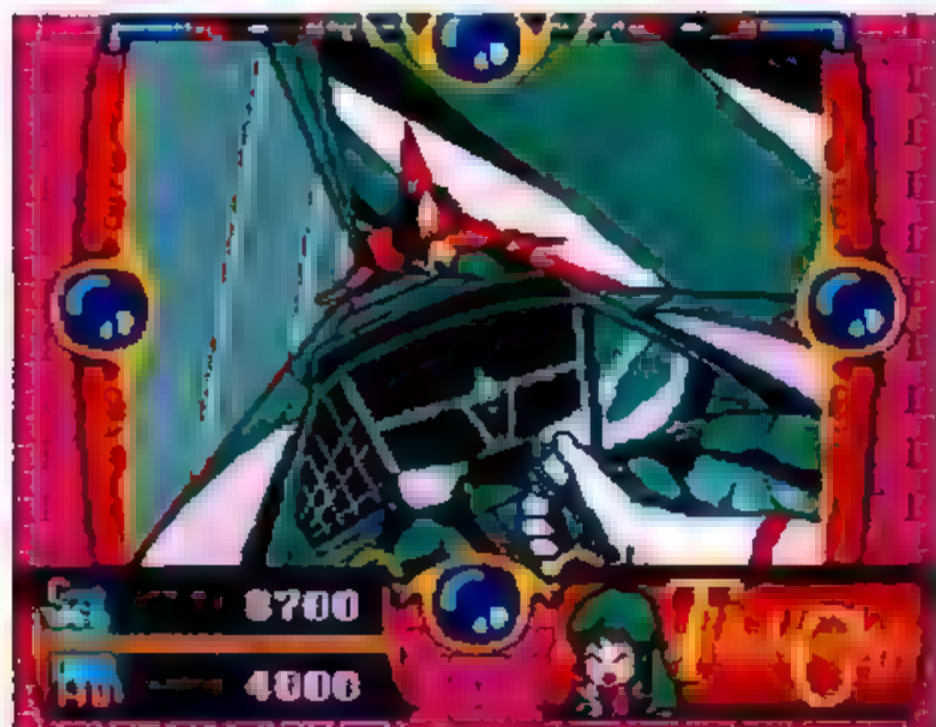
Quante volte vi sarà capitato di vivere una scena come questa? Voi siete tranquillamente impegnati in un'avventura al laser, in sala giochi, e si avvicina un personaggio sinistro... Un ragazzino alto con capelli neri e unti, occhiali e l'aria allampanata. A Milano un simile personaggio viene chiamato "Prufesur", a Napoli "'O Professore", ma comunque sia, in tutta Italia viene temuto per il suo influsso maligno. Si mette vicino a voi e vi recita a memoria tutte le mosse indispensabili per finire *Dragon's Lair* o *Space Ace*... Anche se le sapete già, anche se avete finito il gioco diverse volte, non potrete facilmente sottrarvi a questo rituale d'iniziazione videoludica.

Time Gal vi riporta a quei bei tempi in cui molti sfogliavano Videogiochi (tutti i "veterani", insomma NdR) e si passava il tempo al bar sotto casa tra partite a *Mad Planets* e sfide a *Gyruss*, quando il lasergame era una novità strabiliante e chi riusciva a portare a termine una di queste avventure veniva immediatamente avvolto da un alone di rispettoso e carismatico mistero.

Si tratta, infatti, di un lasergame realizzato con cartoni animati (ovviamente trasformati in immagini in full motion video) in stile giapponese. Il vostro compito è catturare un micidiale terrorista che si è impadronito di una macchina del tempo e che tenterà di farvi fuori in tutte le epoche, dall'era dei grandi sauri alla seconda guerra mondiale, dal cappa e spada del Settecento fino all'anno 3000 e alle guerre stellari...

La novità rispetto a un normale gioco al laser è che ogni tanto vi si presenterà una schermata in cui dovrete scegliere cosa fare, cliccando sulle opzioni presenti sullo schermo (rigorosamente in ideogrammi giapponesi, purtroppo): dovrete andare per tentativi (a meno che non conosciate a menadito la lingua del sol levante), ma ricordandovi la forma degli ideogrammi potrete memorizzare anche queste scelte e proseguire senza troppi problemi (oppure potrete affidarvi al box allegato!).

Contro il pirata Barbanera nel '600: un duello di cappa e spada con tutte le carte in regola.

(sopra) Una corsa contro il tempo inseguiti da motociclisti cyberpunk impazziti.

"Use the force, Luke...", Fate fuoco contro queste astronavi e poi schizzate verso il basso e il gioco è fatto.

Anche quando perdete una vita le sequenze sono sempre diverse e divertenti... Magra consolazione, vero?

In alto a sinistra: un bel colpo di laser e gli pteranodonti se ne vanno con le ali bruciacchiate. Subito sotto: è meglio saltare in fretta o vi beccherete quella roccia sulla cocuzza! Si tratta di un inseguimento sui carrelli delle miniere alla Indiana Jones. Sopra: c'è bisogno di qualche commento? Sparate, perdiana! Sparate!

Se all'inizio le schermate vi daranno una sensazione negativa, andate avanti a giocare un po', cercando di ripetere lo stesso schema e di memorizzare le varie mosse; vedrete che dopo qualche tentativo, *Time Gal* dà una certa assuefazione, (un desiderio di andare oltre, di vedere la sequenza successiva, che è tipico di questo genere di giochi)... De gustibus, per carità, ma dato il mio proverbiale spirito critico nei confronti dei precedenti prodotti Wolfteam (di realizzazione decisamente più scadente) se è piaciuto a me, buon lasergame a tutti.

• Scarlet

Mostri spaziali tentano di bloccarvi con la loro putrida ragnatela... uno zombi salta fuori e se ce la farete via a manetta

si ringrazia console generation - mi

MA DE CHÉ, 'AO?

Quando vi apparirà il primo schermo di opzioni, nel quale dovrete scegliere col cursore una delle azioni possibili da compiere, vi verrà spontanea l'esclamazione: "'Aò, ma me sta a pià per culo?". Niente paura... Non è necessario capire tutte le sfumature, basta memorizzare gli ideogrammi delle scelte giuste. Per darvi una mano li abbiamo elencati qui sotto. (E poi dite che non vi vogliamo bene!).

上に逃げる	1) 65 000 000 di anni fa: un mostro marino cerca di spiaccicarvi contro una roccia
逃げる	2) 30 000 anni fa: dei cavernicoli tentano di acchiapparvi con una rete
船に飛びうつる	3) 1588 d.C.: una nave pirata vi sta bombardando con i cannoni.
海に飛び込む	4) 1941 d.C.: vi trovate nel bel mezzo di una battaglia fra portaerei e sottomarini.
ヘリに飛びうつる	5) 1991 d.C.: altro scenario bellico (ma in che guerra? Forse in Iraq?).
下をくぐる	6) 2001 d.C.: dei ragazzotti su moto anti-gravità tentano di farvi la pelle.
上に逃げる	7) 3001 d.C.: siete rinchiusi in una base con un enorme robot deciso a friggervi per bene.
ハッチを開ける	8) 3999 d.C.: dei mostri blobbosi hanno ucciso l'equipaggio di un'astronave.

COMMENTO

Se possedete un Mega CD giapponese (o di altro standard con apposite modifiche) e siete appassionati di manga & company, se siete di quelli che perdevano le ore e milioni di lire al bar ai tempi di *Space Ace* e *Dragon's Lair*, allora *Time Gal* non può assolutamente mancare nella vostra ludoteca. La grafica risente delle restrizioni di colore del Mega CD, ma il sonoro e il divertimento sono assicurati, anche se la longevità, molto probabilmente, non è elevatissima. Consigliato a chi ha molta pazienza e non scaglia il joypad fuori dalla finestra dopo una serie di errori!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Time Gal**
Casa	**Wolfteam**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

LASERGAME

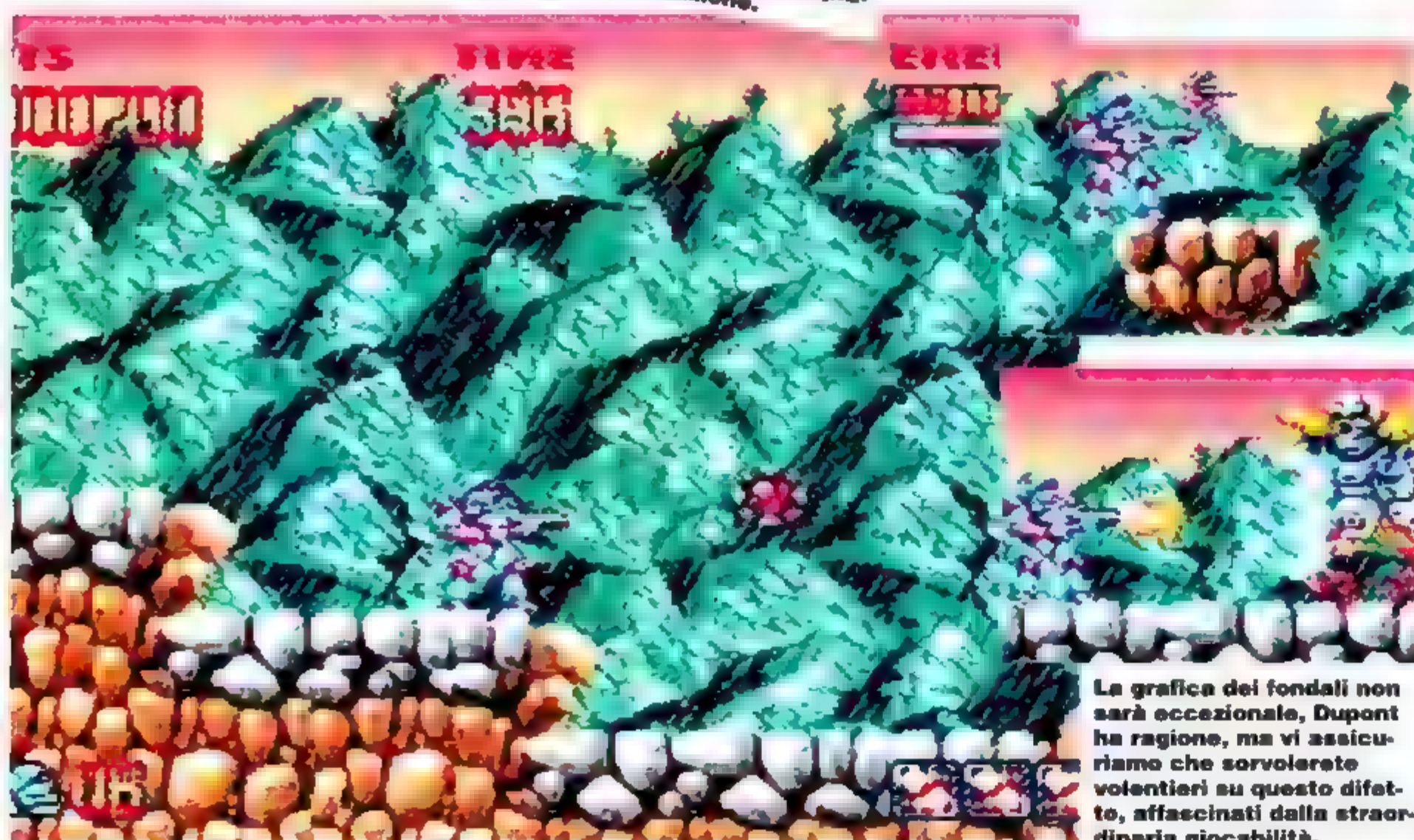
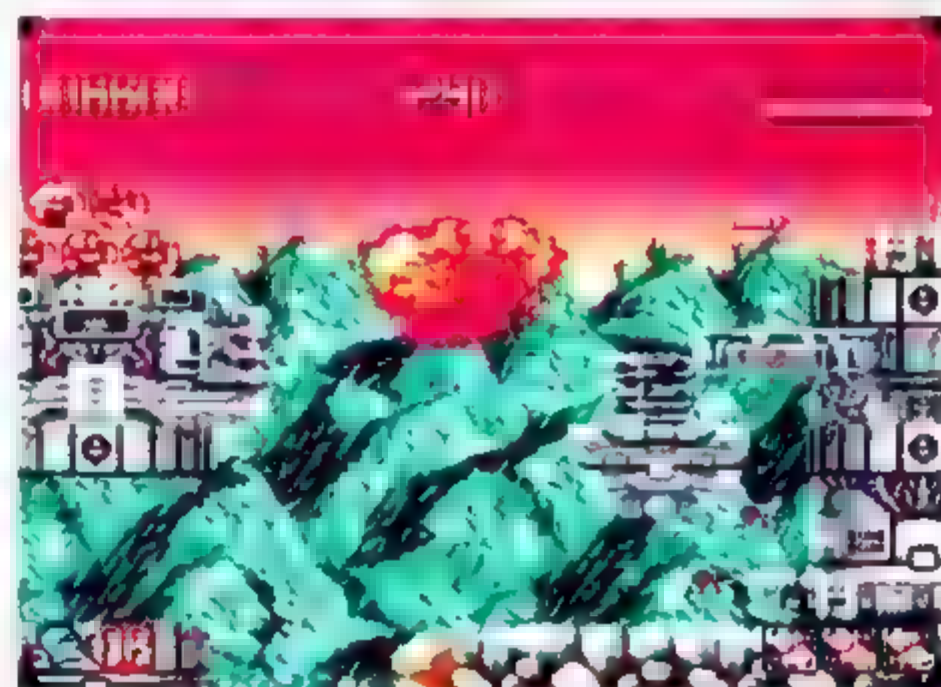
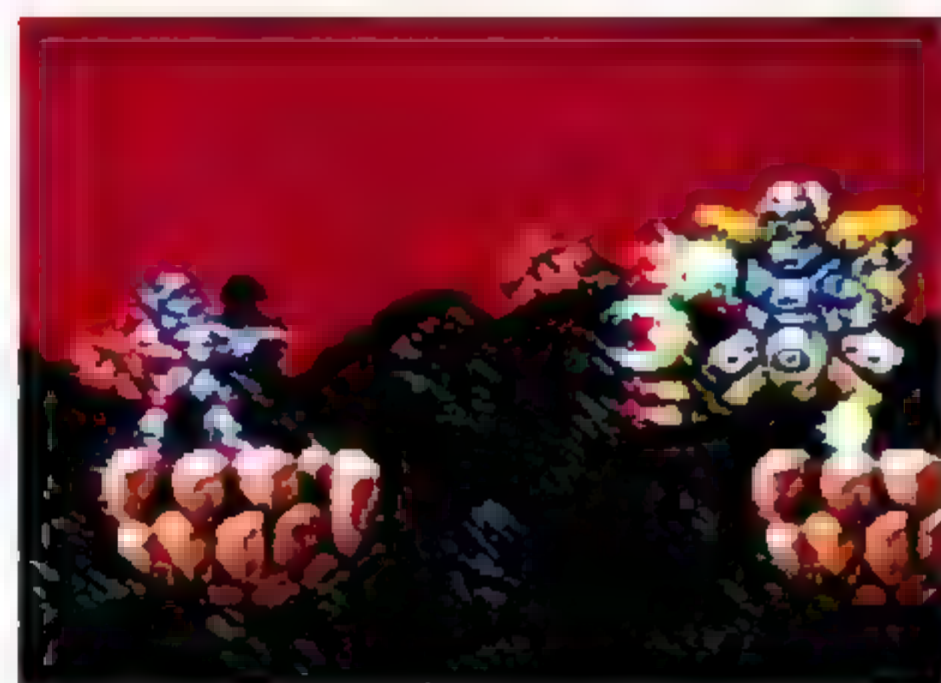
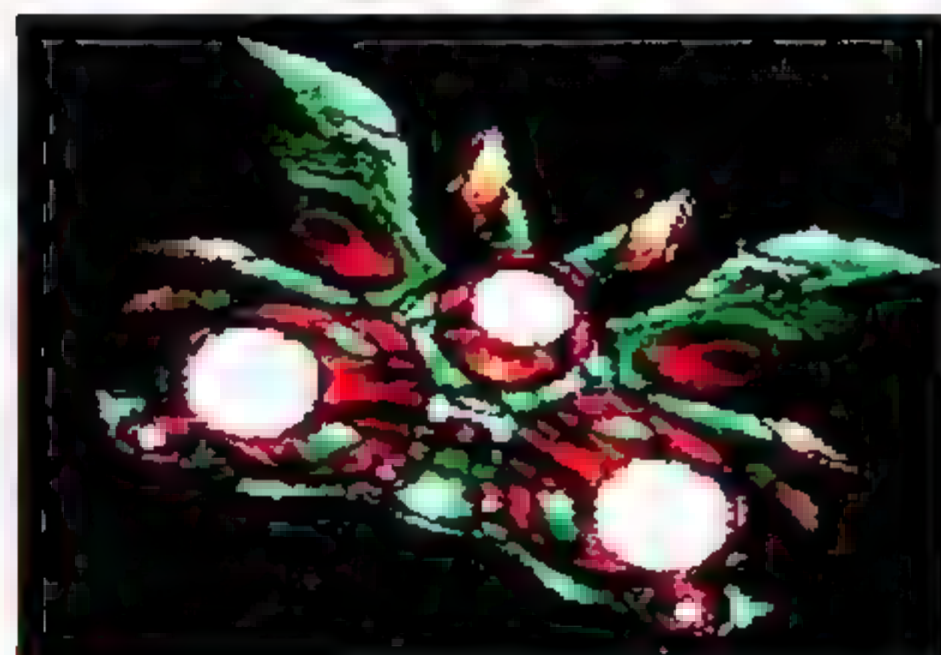
SOTTO CONTROLLO

Super Turrican

"Dallo spazio più profondo, un urlo di disperazione giunge fino all'astronave Avalon 1...". "STOP!!! Ma cosa dici!!! Lo sanno tutti che nello spazio non ti può sentire nessuno!". " Sì nonno... Si fa per dire...!". "Passami un po' di gelato alla fragola invece di dire cavolate!"

"È propio vero che non si può fare niente contro la iella. Puoi portarti dietro tutti i portafortuna che vuoi, incrociare le dita, fare danze voodoo, ma quando la iella ti perseguita... non ti molla! Stavo per concludere il mio regolare turno di 1000 ore di pattugliamento nel sistema katakiano (e STAVO quindi per tornare a casa a bordo del Avalon 1), ed ecco che a poche ore dalla fine del mio turno, mi giunge un S.O.S dal pianeta Katakis. Ma guarda te! E pensare che se la chiamata mi arrivava qualche ora dopo ero fuori servizio e me ne lavavo le mani! Vabbeh dai... Invertiamo la rotta e andiamo a salvare questi poveretti. Ma perché mi sono arruolato nel corpo della USS Freedom!!!! Soldati... Infilate le tute potenziatrici e preparatevi allo sbarco.... Arrivano i Turricans!!! Yaaaaaah (sbataplash.. ahia!)"

Gli effetti di trasparenza sono realizzati alla perfezione, e sono piaciuti a tutti in redazione.

Come avrete certamente capito, *Super Turrican* non è un corso accelerato di cucina ma bensì un feroce sparatutto ben fatto. Non importa sapere chi avete di fronte. Si spara e basta! Insomma bisogna perlustrare il pianeta per scacciare gli invasori. Chi vi ostacolerà non saranno solo i nemici (che tra l'altro sono quasi tutti dei robot), ma anche le avversità naturali come tempeste, torrenti di lava, tormente di neve che hanno reso questo pianeta cosi ostile. E per finire c'è anche il solito, immancabile ed enorme

La grafica dei fondali non sarà eccezionale, Dupont ha ragione, ma vi assicuriamo che sorvolerete volentieri su questo difetto, affascinati dalla straordinaria giocabilità.

ARMI & BONUS

PASTICCA ROSSA: Mitragliatrice. Spara un cono di proiettili che va allargandosi più power up raccogliete.

PASTICCA BLU: Laser. Uno sparo sempre più concentrato e potente man mano che lo potenzierete.

PASTICCA GIALLA: Plasma. Quando un proiettile al plasma urta una parete si divide in tanti piccoli proiettili. Ottimo nei luoghi chiusi!

OMINO: 1 vita extra... cosa credete!!!

TONDINI ROSSI: Più ne raccoglierete, e più punti avrete a fine livello!!!

FRECCIA GIALLA: Vi rende invincibile per poco più di 10 secondi, poi...

FIAMMA BLU: La solita smart bomb extra! Fa sempre comodo!

CUORE: Energia extra. Se siete un po' giù è il momento di trovarne una!!!

EXIT: indica l'uscita del livello, per chi non l'avesse capito!

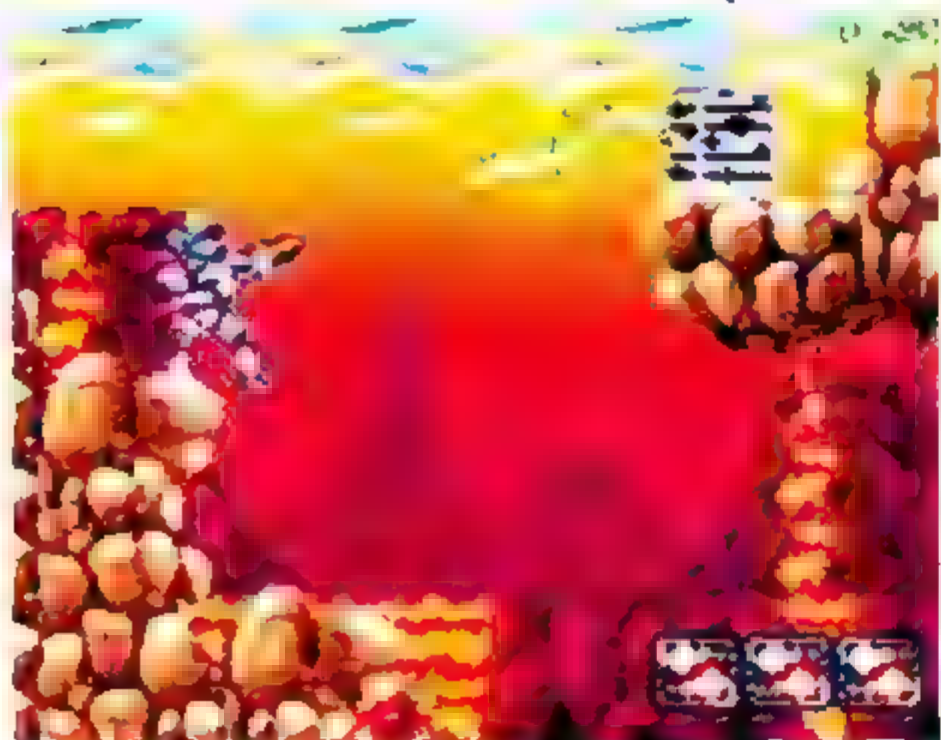
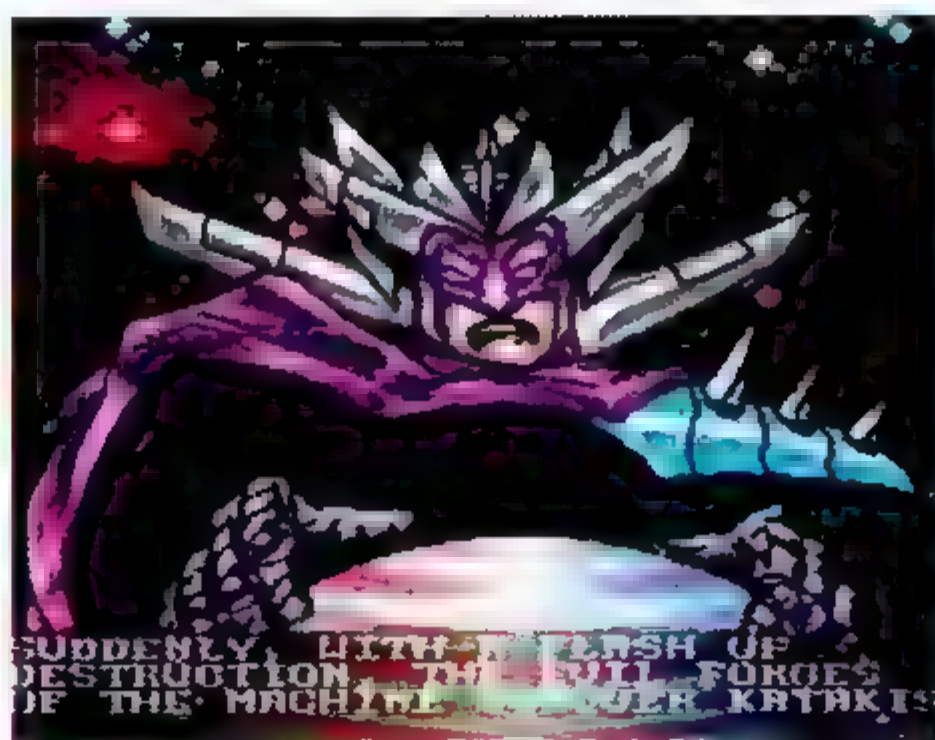
Questo è il boss della fine del primo livello. È identico al suo collega della versione per Game Boy, recensita nella preistoria di GP da Madoc.

guardiano di fine livello (quello della fine del primo livello è davvero spettacolare!!!). Come ogni squadra di assalto speciale che si rispetti, siete ben equipaggiati e lungo il cammino troverete moltissimi bonus e power-up per cambiare arma (4 diverse) o aumentare la potenza di fuoco. Avete a disposizione anche un utile raggio elettrico che può ruotare a 360° e mettere fuori uso per qualche istante i nemici colpiti e le solite smart bomb che disintegrano tutto quello che appare sullo schermo. Se proprio siete con l'acqua alla gola potete rotolare come un certo porcospino blu seminando ovunque missili e mine. Il gioco ha moltissime stanze e passaggi segreti. Gioco di piattaforme o sparatutto? un po' tutti e due! Un gioco stramaledettamente giocabile.... Oyeah!

• *Dupont*

I mostroidi che dovremo blastare cammin facendo ci distrarranno dal nostro compito di esplorazione.

Con un guerriero così la galassia può dormire sogni tranquilli.

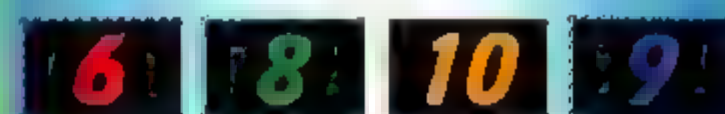
I bonus di *Turrican* sono entrati nella storia degli sparatutto. E pensate alla sintesi vocale che li accompagna!

Dupont non esitare sali su quella roccia e vai a vedere che cosa ti aspetta oltre.

Questo buffone fa parte della banda "Siamo forti, siamo er mejo, e ci ammazzano sempre alla fine dei giochi".

È il punto debole di questo gioco. Si poteva fare di più ...molto di più!!

Le musiche sono carine e gli effetti sonori da sballo.

Galattico! Il punto di forza del gioco!

È piuttosto lungo e abbastanza difficile! Non lo si finisce molto in fretta!

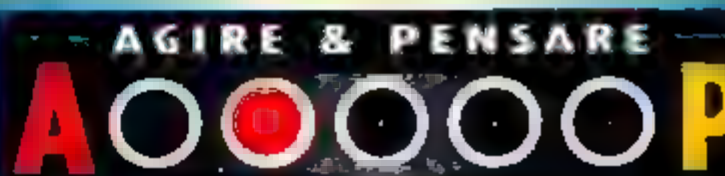
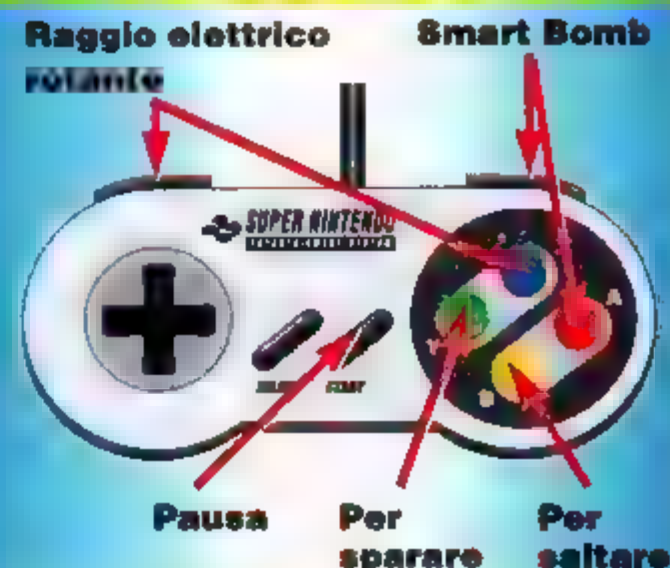
Grafica	Sonoro	Giocabilità	Sfida
6	8	10	9

COMMENTO

Devo dire che la prima impressione è stata pessima. Puah! Che grafica... Devo ammettere, poi, che c'è talmente tanta concorrenza nel campo degli sparatutto che sono diventato piuttosto esigente (troppo?). Quello che mi è sempre rimasto impresso è *Aldynes* per il SuperGrafx. (chi se ne frega ndr). Comunque sia, continuando a giocare a *Super Turrican*, il gioco diventa avvincente e interessante. I livelli sono lunghi (per terminare il primo ci vogliono almeno 20 minuti). La difficoltà è dosata molto bene e aver miscelato sparatutto e gioco di piattaforme si rivela un'ottima scelta che assicura molto divertimento. Se si sorvola sulla grafica un po' rudimentale, il sonoro è da sballo e la giocabilità è eccellente. Gli effetti speciali come il vento che vi spinge, i fulmini che illuminano il paesaggio, gli effetti di trasparenza sono stupendi. Se siete dei fanatici degli sparatutto questo gioco deve essere vostro!

SCHEDA TECNICA

Titolo ________ Super Turrican
Casa ________ SEIKA
Distribuzione ________ Import
N°Giocatori ________ 1
Continua? ________ 3
Livelli di difficoltà ________ 3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

STRIKER

I possessori della super console di casa Nintendo hanno sempre avuto giochi di primissima qualità in tutti i generi eccetto uno: quello delle simulazioni calcistiche; che sia giunta l'ora di colmare questa lacuna?

Beh, se forse non diventerà un classico, sicuramente *Striker* verrà ricordato come il titolo della svolta e come il primo gioco di calcio degno di essere preso in considerazione dai super-nintendomaniaci appassionati di questo sport. Ma andiamo con ordine. Tanto per cominciare il gioco in questione condivide con il famoso *Super Soccer* il tipo di veduta, ovvero il campo disposto e inquadrato verticalmente, ma fortunatamente è anche l'unica cosa che i due titoli hanno in comune. D'altro canto questa scelta è molto discutibile in quanto non è possibile avere una buona visione di gioco, soprattutto se si attacca verso il basso, a causa del tipo di inquadratura che è rivolta principalmente verso la porta posta in alto. Comunque sono l'alta giocabilità e l'incredibile velocità di gioco le caratteristiche che risaltano immediatamente e che costituiscono la vera essenza del gioco, ovvero un calcio che vuole essere realistico, ma che nello stesso tempo vuole essere accessibile a tutti, immediatamente. Il realismo del gioco si fonda su molteplici aspetti che possono essere semplicemente elencati: undici caratteristiche per giocatore, che lo personalizzano e lo rendono adatto ad una specifica posizione e funzione; tutti, o quasi, gli interventi possibili reali, con e senza palla, tra cui tiri a effetto, passaggi, rovesciate, colpi di testa, scivolate, ecc.; differenti strategie e tattiche di gioco; tutte le regole e tutti gli elementi peculiari di questo sport (cartellini, punizioni, regola del retro-passaggio, ecc.), eccetto il fuorigioco. Per quanto riguarda gli elementi che rendono immediato il gioco, basta citare l'effetto "palla calamitata al piede", ovvero,

Questa schermata riassume l'andamento della partita fornendo le statistiche di ogni squadra.

La vera innovazione di Striker è questa linea che rappresenta la traiettoria dei tiri piazzati e da un'ampia libertà al giocatore.

TIRI PIAZZATI

La traiettoria dei tiri d angolo e dei calci di punizione si imposta mediante l'ausilio di una linea tratteggiata Per i rigori, invece, la direzione del tiro viene rappresentata da una freccina che si muove, automaticamente da destra verso sinistra

L'azione di gioco, seppur veloce, non è mai troppo confusa e permette di effettuare triangoli e dribbling anche in area di rigore.

MODIFICHE VARIE

Il gioco presenta una lista di ben sessantaquattro squadre nazionali. Esiste però un'opzione che consente di rivoluzionare il nome, la pelle e il colore dei capelli dei giocatori, oltre al nome e ai colori della divisa della squadra. Purtroppo non possono essere variati i parametri dei calciatori, ma in fondo ci va bene così!

quando il giocatore è in movimento, la palla si sposta con lui, senza bisogno di particolari attenzioni, il che permette al giocatore di concentrarsi di più sull'impostazione dell'azione di gioco. Questa potrebbe sembrare una grossa limitazione di gioco, in quanto risulterebbe più facile dribblare l'intera squadra avversaria che avventurarsi in improbabili passaggi, resi ancora più rischiosi dal tipo di inquadratura già citata, se non fosse per la caratteristica di resistenza di ogni calciatore che, in pratica, consiste nel far calare la velocità del giocatore in possesso della sfera, in misura proporzionale ai metri da lui percorsi.

•Log

CHE FO?

Le opzioni presenti sono davvero numerose; eccole in sintesi.

AMICHEVOLE - Classica partitella di allenamento che può essere disputata da uno o due giocatori. In questa sezione esiste un'opzione che consente di fare alcune scelte riguardanti le caratteristiche fondamentali degli atleti, tra cui il controllo di palla (che regola l'effetto palla-calamita), la velocità, l'effetto dei tiri, la velocità dei tackle, ecc.

SUPER-CUP - È una coppa a eliminazione diretta tra sessantaquattro squadre.

EL. DIRETTA MONDIALE - Si può scegliere sia il numero delle squadre da farvi partecipare: otto, sedici, trentadue o sessantaquattro; sia se esse devono essere guidate dal computer o da esseri umani.

LEGA MONDIALE - Un campionato cui partecipano un numero a scelta di squadre, massimo sedici; anche qui si può scegliere quali far tenere alla cpu e quali ai giocatori.

CALCETTO - Una simpatica variazione che permette di affrontare tutte le competizioni citate in versione indoor.

ALLENAMENTO - Permette di esercitarsi nel tiro dei rigori e nel controllo di palla.

NB - Per ogni competizione è anche possibile scegliere la durata della partita, la presenza delle regole FIFA e l'automatizzazione o meno del portiere.

Striker offre anche la possibilità di giocare in palestra che però è una semplice alternativa, ma non l'essenza del gioco.

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Omini e campi ben realizzati	Solite urla da stadio	Immediato sistema di controllo	Molte competizioni e molte squadre giovano alla longevità
8	7	8	8

COMMENTO

Certamente *Striker* è un gioco per tutti, ultrà accaniti o meno. La sua immediatezza, la sua travolgente velocità di gioco e la sua bellezza estetica sono elementi che affascinano immediatamente. Forse a lungo andare può diventare un po' monotono, sia per la limitata veduta, sia per una strana malattia che aggredisce i giocatori che non sono selezionati e che non sono vicini all'azione (sembrano quasi fermi a guardare la partita). Sarebbe stato più esaltante vedere i compagni di squadra correre verso posizioni più inerenti all'azione, un po' come in *Kick Off*, invece di vederli tenere la posizione del modulo selezionato. Ma queste, in fin dei conti, sono particolarità che *Striker* non necessita per il suo scopo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Striker**
Casa	**Elite**
Distribuzione	**Leader**
N°Giocatori	**1,2,3,4,...**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**4**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

The Legend of Zelda: Link's Awakening

La tempesta sconvolge cielo e mare. Fulmini violetti solcano le nubi nere e vorticanti, avvolgendo gli alberi della nave in spettrali sudari di luce. Da ore infinite state lottando disperatamente con il timone. Siete soli...

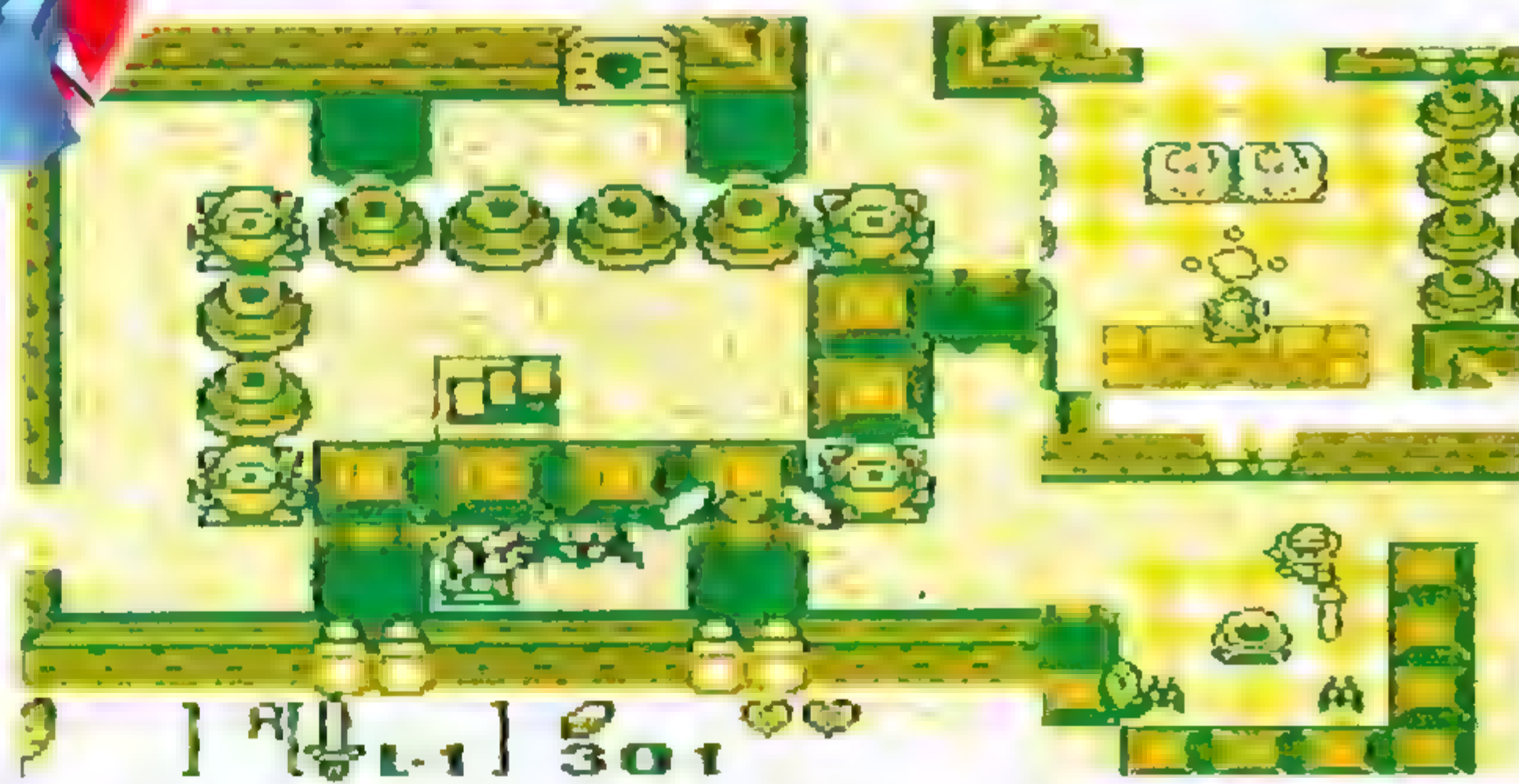
Fortunatamente, come riporta anche l'autorevole *Guida Pratica Ad Uso degli Avventurieri e degli Ammaestratori di Draghi*, "nessun eroe travolto dalla furia dell'elemento liquido andrà incontro al suo destino ultimo; tale eroe, tuttalpiù, si risveglierà sulla spiaggia di un lido sconosciuto, con accanto una piacente fanciulla che, secondo i casi, si rivelerà essere una pastorella, la figlia del re, la figlia del re travestita da pastorella, una malvagia strega travestita da figlia del re travestita da pastorella" e così via, per altre quaranta pagine, sull'aria di una famosa ballata di Angelo Branduardi.

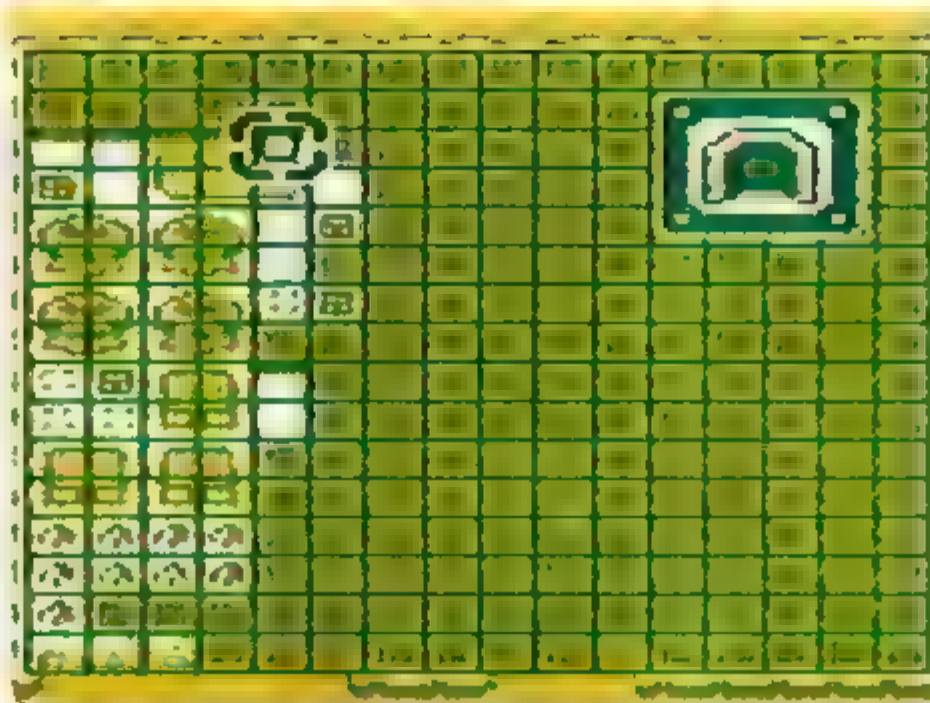
Nel caso del protagonista di *Zelda - Link's Awakening*, il lido misterioso è la sconosciuta isola di Koholint, e la fanciulla è Marin, una ragazza del luogo, il cui viso ricorda straordinariamente quello della principessa Zelda.

La vista più notevole del posto è senz'altro l'enorme uovo incastonato nel cratere di un vulcano spento che si innalza nel cuore dell'isola. Secondo un'antica leggenda, che gli abitanti di Koholint prendono molto seriamente, dentro all'uovo giace addormentato il Pesce dei Venti, una creatura mitica il cui risveglio sembra essere legato alla venuta di un eroe straniero portato dal mare.

"E a me?" penserà subito il vicecampione europeo di *Turrican*. Domanda legittima. Purtroppo risvegliare il Pesce dei Venti sembra essere l'unico modo, per voi, di andarvene dall'isola, e considerato che vi attendono urgentemente altrove, capite che non vi resta che piegarvi alla volontà degli sceneggiatori. Vi armate dunque di

POWER GAME

(sinistra) Uno dei momenti in stile "platform".
Qui siamo alle prese con una feroce pianta carnivora.
Fortunatamente scudo e combattimento funzionano ugualmente bene.
(sopra) Un esempio di piattaforma mobile usata in modo poco ortodosso (povero coniglietto).

Una stanza che richiede più oggetti per essere superata: la piuma per saltare, il braccialetto per spostare massi e spada e scudo per combattere.

Nell'antro dei fantasmi babalù. La cartuccia presenta una vera pletora di "effetti speciali".

La mappa di gioco. Il riquadrino in alto mostra informazioni più dettagliate sulla zona evidenziata.

UN BEL DI' RACCOGLIEREMO...

SPADA - La vostra arma preferita. E anche la nostra!

SCUDO - Difende praticamente da tutto, e potete usare la spada mentre siete al riparo.

BRACCIALETTO - Un classico di Zelda, vi permette di sollevare anche lo stufato di Zia Marisa.

POLVERE MAGICA - Gettatene un po' su qualcosa e vedete cosa succede.

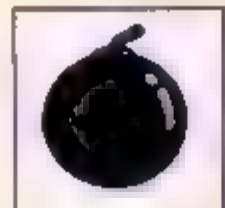
FUNGHI DEL SONNO - Quelli che usa Zia Marisa nel suddetto stufato. Pare che le streghe dell'isola li usino nelle loro pozioni.

PIUMA DEL ROC - Vi permette di fare saltoni incredibili sopra crepacci, mostri e stufati di Zia Marisa.

GRAPPINO - Distillato a Belluno, aiuta il protagonista a imitare Stallone in *Cliffhanger*.

BACCHETTA MAGICA - Spara sferone di fuoco che riducono gli avversari a pile di cenere abbrustolita. Utile anche per accendere le lanterne nei dungeon.

PALA - Ogeto sferrico.

ARCO - Iccolo Ardino Ubblico.

BOMBA - Noto Alberbo dello sci nazionale.

OCARINA - Strumento musicale a fiato simile in concezione al flauto.

STIVALI DI PEGASO - Non solo vi fanno correre a grande velocità, ma vi fanno schiantare maestosamente contro gli oggetti (c'è chi si diverte così).

BAMBOLA DI YOSHI - Il prossimo pupacchiotto che mi regalerà Red Fury.

PINNE - Indispensabili per nuotare.

MEDICINA SEGRETA - Filtro indispensabile per digerire lo stufato di bravi, proprio lei.

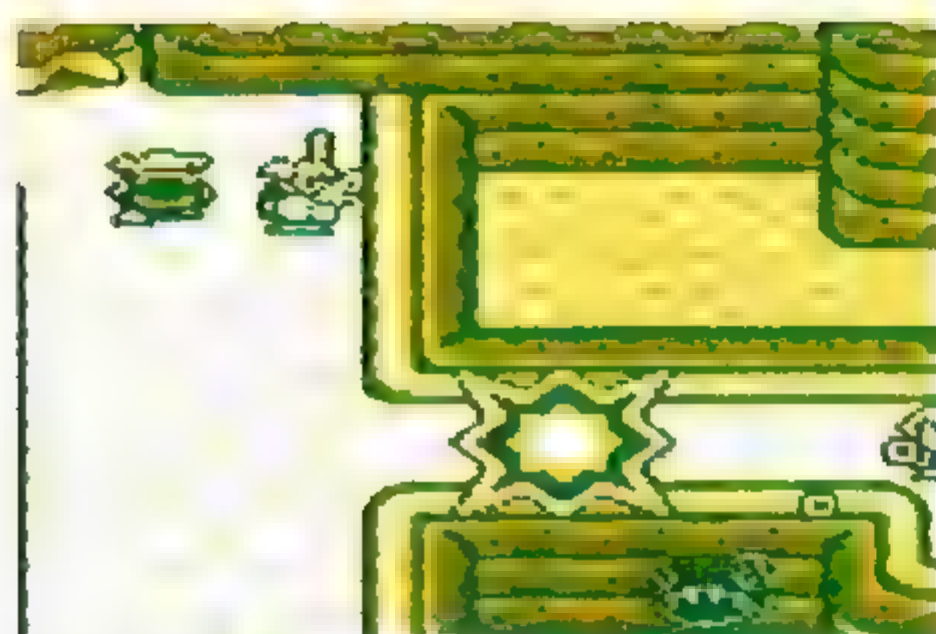
FOGLIE D'ORO - Margarine di ampio successo nazionale.

CONCHIGLIE SEGRETE - Se ne raccogliete abbastanza succederà qualcosa di bello (tipo che potrete invitare una ragazza a vedere la vostra collezione).

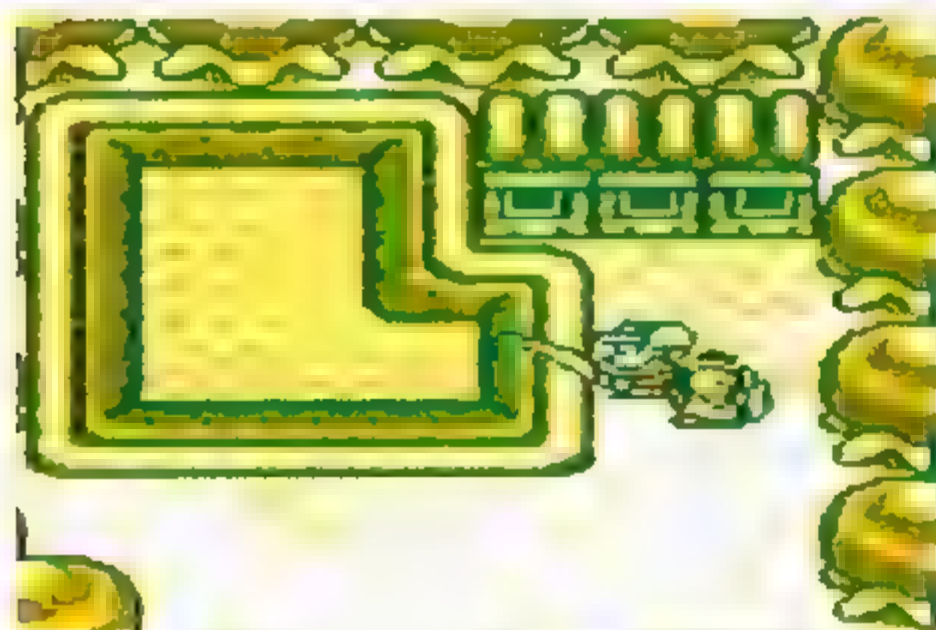
CHIAVI DEI DUNGEON - Quelle che non trovate mai e non riuscite ad andare avanti e chiamate la hotline.

spada e scudo e iniziate senz'altro indugio l'esplorazione delle incantate terre di Koholint.

Il punto di vista, per la maggior parte del gioco, è dall'alto. Il piccolo protagonista si muove e combatte nelle quattro direzioni, tranne in alcune brevi sezioni in cui il gioco si trasforma in un tradizionale platform con punto di vista laterale. L'isola presenta una grande varietà di ambienti naturali (villaggi, praterie, paludi, foreste, spiagge...) ma nessuno di questi influisce particolarmente sulle capacità di movimento. Ben più importanti sono gli elementi del paesaggio, come rocce e cespugli. Questi richiedono oggetti speciali per essere spostati o eliminati, e spesso vengono utilizzati dai progettisti per impedire l'accesso a una determinata area prima che un particolare oggetto sia stato ritrovato. Il piccolo eroe combatte a colpi di spada, mentre lo scudo è una difesa quasi impenetrabile da qualsiasi attacco. Il problema è che il protagonista ha solo due mani, e spesso si rende necessario utilizzare altri oggetti oltre a spada e scudo (per esempio, una piuma incantata che ci permette di saltare). Ciò porta il giocatore a compiere scelte interessanti, come "è meglio rinunciare alla spada, e attraversare la stanza saltando e riparandosi con lo scudo, oppure farsi largo a colpi di lama affilata?" A disposizione c'è anche un "colpo tornado" che richiede qualche rischioso secondo di attesa con il pulsante premuto, ma che genera un mulinello d'acciaio capace di fulminare anche i mostri più tosti. Talvolta i

La schermata riassume la situazione degli oggetti che state trasportando, a sinistra sono gli oggetti che tenete in mano.

BOOM! E il mostro non c'è più.

Una delle abitazioni di "Villaggio Felice".

Due momenti magici: il ritrovamento della spada e quello del cuore che aumenta la nostra potenza.

Questo simpatico pescatore ci permette di accedere a un sotto-gioco nel quale... peschiamo!

Marin, una fanciulla misteriosa, allieta le nostre avventure cantando coinvolgenti melodie.

mostri uccisi lasciano regali come cuoricini che ripristinano l'energia vitale o gemme utili all'acquisto di oggetti di equipaggiamento. Le sezioni "indoor" sono identiche a quelle all'aperto ma, come in tutte le segrete che si rispettino, presentano il consueto assortimento di problemi, trappole e rompicapo. L'ordine con cui questi vengono presentati permette un apprendimento graduale delle "tecniche di sopravvivenza". Infatti, i problemi che si incontrano più avanti nel gioco sono spesso la combinazione di rompicapo più semplici incontrati in precedenza. Ogni segreta presenta inoltre due "Boss" di metà e fine livello che richiedono tecniche particolari per essere tostati. Una trovata simpatica è che non si può morire. Se esaurite tutta la vostra energia (espressa in cuoricini) ricominciate dall'ultimo ingresso che avete attraversato (la porta di un edificio o l'entrata del dungeon).

La penalità per la morte diventa quindi la necessità di ripetere un tratto più o meno lungo di avventura. Infine, un comodo sistema di mappaggio automatico vi permetterà non solo di tenere traccia dei luoghi che avete già visitato, ma delle informazioni che avete raccolto - gentilmente memorizzate dal computer. E anche questa volta sono riuscito a non dire nulla della trama. Urrà!

• *Raist*

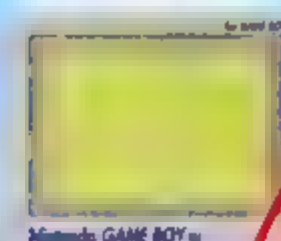
COMMENTO

Uao e riuao! Erano anni luce che una cartuccia per GameBoy non mi divertiva così. A dire il vero, dai tempi di *Final Fantasy Adventure*, la mega-avventura sempre nei cuori di me e Scarlet. *Zelda - Link's Awakening* è altrettanto vario e coinvolgente. La trama è un po' meno bella, ma ci sono più cose da fare e da scoprire. Sinceramente non so quali critiche muovere a questa cartuccia, per recensire la quale ho dovuto combattere a morsi e sputi con Dupont.
Forse l'unico vero difetto è che in alcuni punti il gioco si "blocca" improvvisamente, a causa di un enigma un po' troppo difficile o illogico. Decisissimamente consigliato. Punto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Legend of Zelda - L.A.**
Casa	**Nintendo**
Distribuzione	**GIG**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO

JURASSIC PARK

È il film del momento, il gioco del momento...ehi! Un momento, mi pare proprio di scorgere, laggiù, appiccicato ad un monitor, un ormai conosciutissimo esemplare di Tirrannosaurus Fex...Neon, non ruggire, please!!!

Jurassic Park è già leggenda! Il prestigioso film che ha spopolato in mezzo mondo è uscito da poco anche in Italia e già se ne parla, anche se non mancano le solite polemiche, come del degno successore di mitiche pellicole come Guerre Stellari e poche altre. A ruota seguono i titoli per Amiga, PC e anche (e vorrei vedere) per le nostre mitiche console! In questa versione a 16 bit per il MD troviamo tutti gli ingredienti che hanno fatto grande la pellicola. Tutto ha inizio nel parco adibito alle maestose creature del giurassico: tirannosauri, triceratopi, brontosauri...tutti frutto di un'avanzatissima ricerca genetica che ne ha permesso la clonazione da poche cellule riesumate da antichissimi fossili. Non tutto, però, pare andare per il verso giusto, dato che i dinosauri sembrano voler rivendicare il loro primato cronologico (e non solo cronologico) rispetto agli uomini, facendone tante belle polpettine! Toccherà a voi nei panni dell'ormai mitico Dottor Grant, paleontologo di fama mondiale, liberare i vostri compagni dalle grinfie di quei bestioni. Per riuscire a farlo dovrete affrontare parecchie situazioni difficili nel corso dei numerosi livelli che vi si presenteranno dinnanzi, prima fra tutte l'insidiosa giungla ricostruita nel parco. Ovviamente le bestiole non

IL MEGLIO TRA VALIUM & C.

DARDI BLU: Contengono del tranquillante ma l'effetto che si ottiene dura molto poco e per di più vi ci vorrà un cospicuo numero di questi aggeggi per atterrare un bestione di grosse dimensioni.

DARDI ROSSI: contengono una dose più massiccia di tranquillante e l'effetto soporifero è più lungo, inoltre ne basta uno per far crollare anche i dinosauri più imponenti.

LA PISTOLA A ENERGIA: trasmette una scarica elettrica che fa cadere a muso in giù qualsiasi malcapitata vittima. La potenza della scarica sarà maggiore quanto più a lungo avrete tenuto premuto il pulsante di fire. Attenzione però, anche l'effetto di quest'arma è limitato nel tempo!

GRANATE A GAS: sprigionano un gas che mette temporaneamente al tappeto i lucertoloni.

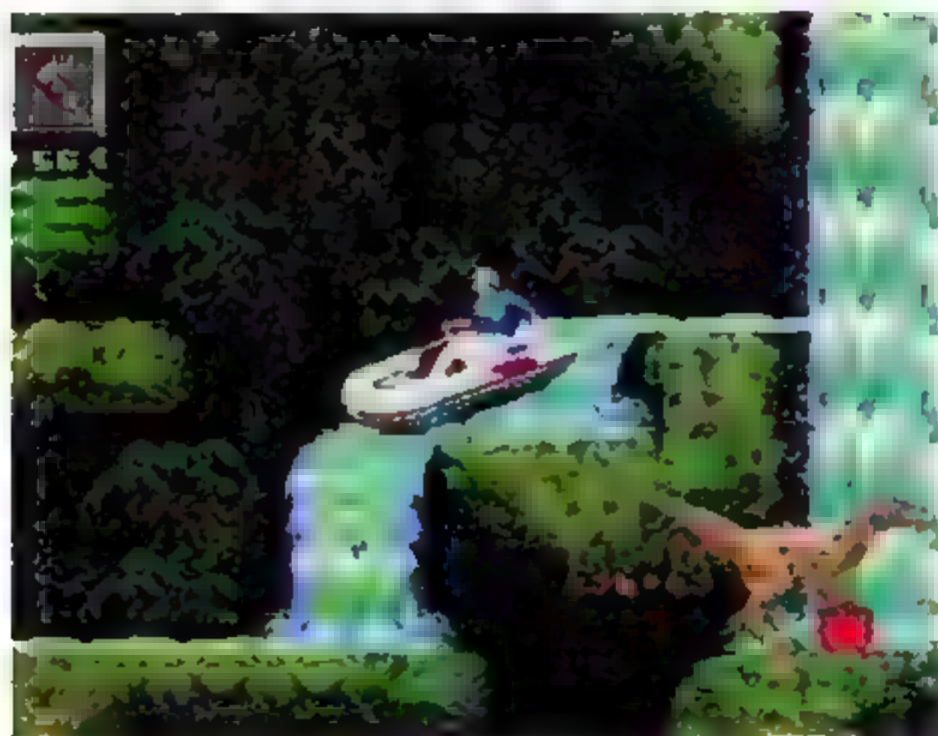
LE GRANATE D'ARGENTO: sono l'unica arma per distruggere definitivamente i nemici.

LE GRANATE ROSSE A CONCUSSIONE: esplodono mettendo ko "gli amici" per parecchio tempo.

MISSILI: immobilizzano gli avversari per un discreto periodo di tempo.

La battaglia fra umano e Velociraptor entrerà nella storia del cinema. Non sappiamo se entrerà in quella dei videogiochi, comunqe per un po' ci si potrà divertire.

Sul motoscafo non vi illuderete certo di essere al riparo dai feroci rettiloni, vero?

(In alto) Nel film di pterodattili non se ne vedono proprio, comunque non guasta un po' di varietà, perciò che siano benvenuti anche loro. (A sx) Rettile o umano? A voi l'angosciosa alternativa!

Tenetevi forte che cominciano le rapide! Anche questa sezione non trae direttamente spunto dal film, peccato.

Chiunque abbia visto il film difficilmente si riuscirà a togliere questo recinto dalla mente.

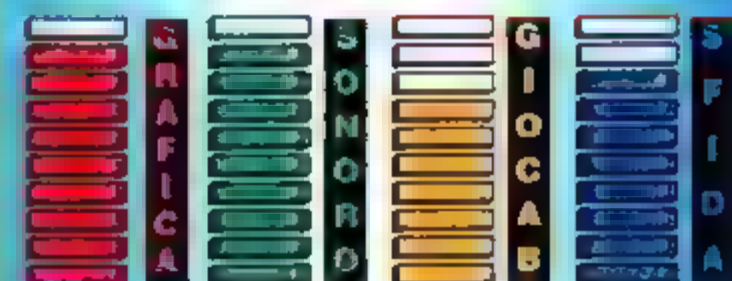
se ne staranno buone ad aspettare il caffè ma cercheranno di ostacolarvi in qualsiasi modo, unendo così l'utile dello spazzar via l'intruso indesiderato al dilettevole di farsi un grazioso spuntino pomeridiano! Dato che siamo in tempi in cui l'ecologia è di moda vi dirò che sarà veramente dura riuscirete a uccidere un dinosauro anche con tutta la buona volontà, dato che a vostra disposizione avrete praticamente solo armi soporifere che, a seconda della loro potenza, li atterreranno per un certo periodo di tempo senza però danneggiare "il loro fragile corpicino". La dinamica di gioco è molto semplice e per quelli di voi che amano i giochi alla *Prince of Persia* non si rivelerà nuova: il vostro personaggio si troverà di fronte a un percorso a piattaforme sul quale troverà nemici (da evitare possibilmente), oggetti vari da raccogliere, armi, eccetera. Ovviamente non mancheranno i momenti in cui dovrete dimostrare tutta la vostra abilità di esploratori, arrampicandovi sulle liane o su pericolosi percorsi carichi di elettricità, mostrando destrezza nei movimenti e sicurezza nelle decisioni. Se poi vorrete mettervi dalla parte dei dinosauri potrete anche giocare l'avventura tenendo come personaggio principale il Raptor, un bestione grosso e potente che dovrà fare di tutto per sfuggire agli umani.

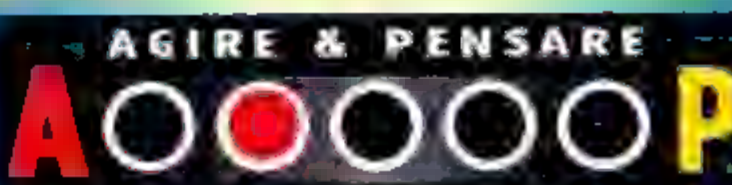
Se temete di fare questa fine, non preoccupatevi. Vi succederà molto più spesso di quanto crediate.

FERMI O VI BRU... VI BRUCIOOO!!!

LA BATTERIA: vi farà recuperare una parte di energia sprecata dal vostro fucile a proiettili tranquillanti

IL GASOLIO: vi servirà nella sezione in cui dovrete utilizzare il gommone per scendere le rapide. Ricordatevi di scendere sempre a fare rifornimento ogni volta che vedrete una di queste taniche, altrimenti potreste trovarvi in mezzo a un vortice d'acqua senza poter controllare il vostro gommone!

KIT DI PRONTO SOCCORSO: sarà molto utile per ripristinare la vostra barra di energia

COMMENTO

Mi aspettavo un gioco come questo dopo tutto il putiferio che è saltato fuori con l'uscita del film, e devo dire che non mi ha affatto deluso. Anche se si possono contestare certe animazioni non perfettamente riuscite in alcuni passi dell'avventura non si può non ammirare la grafica davvero curata e la miriade di animazioni del personaggio principale che, come ai bei tempi di *Prince of Persia* ne fa davvero di tutti i colori. Se a tutto ciò si aggiunge un sonoro suggestivo e coinvolgente e si shakera per bene, avremo un coktail di avventura e giocabilità che fa di questa cartuccia un titolo da tenere presente!

THE SUPER SHINOBI 3

Torna sugli schermi il ninja più famoso dei videogiochi: Joe Musashi, pronto a lanciare shuriken anche in The Super Shinobi 2 o, se preferite,Shinobi III: Revenge of the Sword Master, rispetivamente il titolo giapponese e americano del seguito di The Super Shinobi e Revenge of Shinobi. Un appello: piantatela con 'sti cambi di nome, per la Maiella!

LO ZEN E L'ARTE DELLA MANUTENZIONE DELLA KATANA

Non ci riferiamo alla favolosa Suzuki Katana, ma alla spada di Joe che è altrettanto "speciale" in termini di prestazioni. Il ninja conosce le arti segrete della magia applicate alle tecniche di combattimento ed è quindi in grado di effettuare delle super mosse ("ninjitsu") che lasceranno di stucco i vostri avversari. A dire il vero, anche da questo punto di vista, non si segnalano grandi novità rispetto a quelle del precedente episodio. Vale comunque la pena di vederle in dettaglio

1) MIJIN: Grazie ai suoi poteri ESP, Musashi è in grado di esplodere letteralmente in aria con intuibili danni per nemici che stazionano nelle immediate vicinanze. Autocombustione spontanea estremamente dirompente, non vi pare? L'esplosione non provoca perdite di energia a Joe, mentre i nostri avversari scompariranno in una nuvola di fumo.

2) IKAZUCHI: uno schermo elettrico difende Joe dai colpi avversari; purtroppo non dura molto, quindi usatelo solo in condizioni d'emergenza (vedi avversari di fine livello)

3) KARIU: Un drago di fuoco incenerisce gli avversari più appiccicosi. Spettacolare, ma niente di nuovo dal fronte occidentale ..

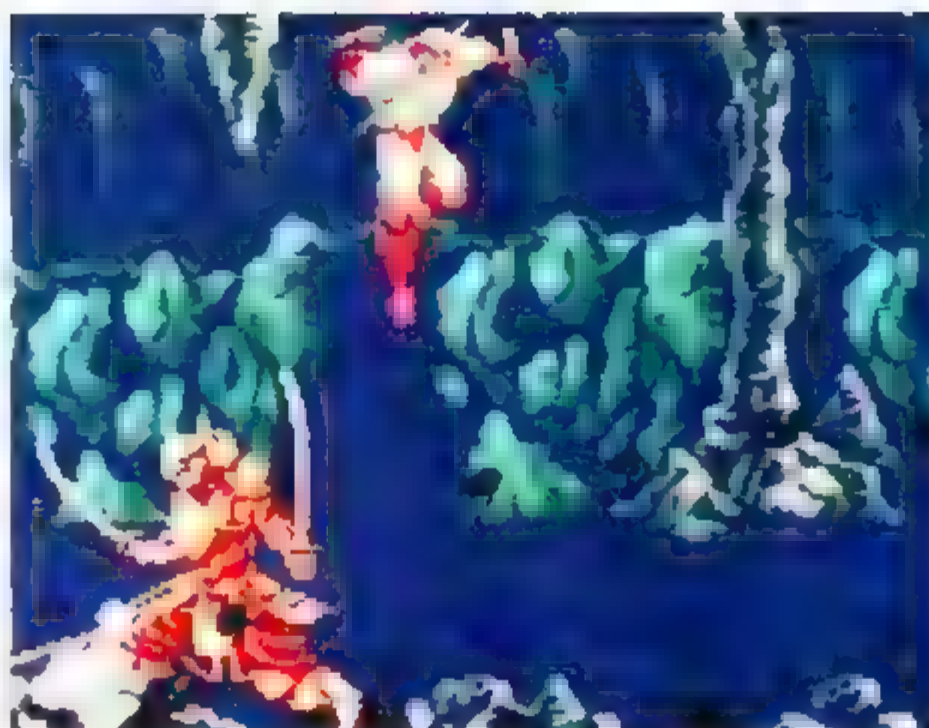
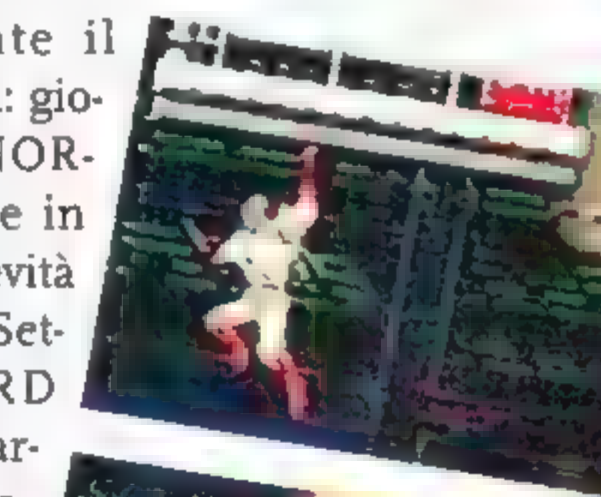
4) FUSHIN: permette al nostro eroe di compiere dei salti incredibili, superando anche gli ostacoli più impervi. Dura un intero livello, per fortuna

The Super Shinobi è stato uno dei primi giochi che ho visto per Megadrive, più di tre anni fa. Ne è passato di tempo, da allora, ma resta tuttora una delle cose più massicce che abbia giocato sulla console Sega. Per questo motivo, aspettavo il seguito con una certa trepidazione. "In tutto questo tempo - mi sono detto - i programmatori avranno inventato rivoluzionari scenari in cui ambientare le avventure di Joe, nuove funamboliche mosse, magari avranno perfino migliorato la struttura del gioco", basti vedere cosa è riuscita a fare la Konami con *Super Contra* per SNES. Niente di tutto questo, o meglio, "poco di tutto questo": *The Super Shinobi 2* è rimasto quel gioco d'azione a scorrimento prevalentemente orizzontale che sta a metà tra *Rolling Thunder* e *Strider*, già visto e rivisto ad abundantia prima ancora di essere giocato. A dire il vero, avevo già intuito che qualcosa non stava andando per il verso giusto qualche mese fa, quando la Sega aveva ritirato dal mercato anglosassone la prima versione di *TSS2*, stroncata dalle riviste del settore, per riprogrammarne in tutta fretta alcuni livelli e ovviare ai bug presenti, ma quella che state leggendo è la recensione della versione definitiva del gioco (non si sa mai).

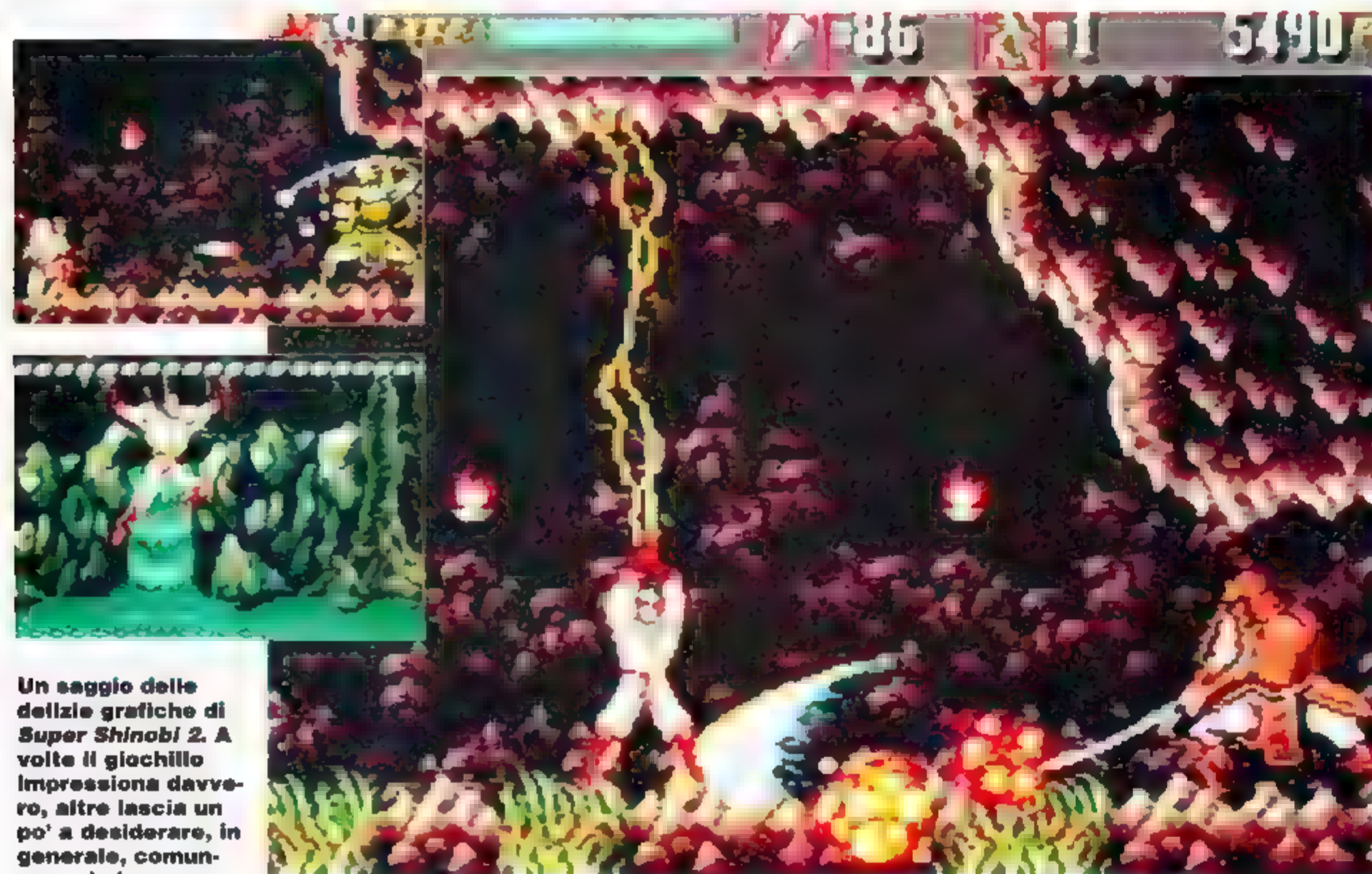
Joe Musashi non ha cambiato look, e sembra che persino i suoi nemici siano più o meno rimasti lo stesso. Merito delle creme antirughe? Chi lo sa, intanto il malefico Neo Zeed, apparentemente disintegrato nell'episodio precedente, è risorto e desidera vendicarsi. Ed è qui che comincia il gioco vero e proprio, che si dipana attraverso sette livelli discretamente lunghi, popolati da una serie di avversari insidiosi che vanno necessariamente eliminati. Foreste, grotte, laboratori scientifici: sembra che Joe bazzichi sempre negli stessi luoghi... Al termine di ogni sezione c'é l'immancabile mostro finale, un luogo comune in questo genere di giochi, fino alla resa dei conti con Zeed. Un altro elemento ricorrente sono i power-up disseminati qua e là, tra i quali però si mimetizzano le deleterie bombe ad orologeria che

avevamo già disprezzato nel primo episodio. La grafica è a tratti molto buona, suggestiva talvolta, ma alterna stranamente alti e bassi. Non mi convincono del tutto le animazioni: a parte Joe, alcuni personaggi sembrano muoversi a scatti. Un po' come in *Strider II*: mentre il personaggio principale è animato in maniera eccellente, alcuni avversari si muovono in maniera ambigua. Il sonoro è all'altezza del gioco: ritroviamo i temi di Yuzo Koshiro che aveva già realizzato la colonna sonora di *Super Shinobi*. Il parlato è a metà tra lo scaracchio e Ciotti, ma si può soprassedere. Francamente deludente il livello di difficoltà: giocatelo a livello NORMAL e lo finirete in un giorno. Longevità non ti conosco... Settate invece HARD sin dalla prima partita e lo apprezzerete meglio, lo consiglio anche ai principianti. Buono il numero di mosse disponibili, molto facili da realizzare con il joypad, anche se alcune, pur essendo visivamente spettacolari, sono abbastanza inutili in termini pratici. *Super Shinobi 2* è immediato e coinvolgente, anche se non offre sufficienti ragioni per essere rigiocato una volta che lo si sia completato. La sindrome di *Golden Axe* è in agguato, e, da fan sfegatato della serie, mi auguro di vedere un terzo episodio migliore dei due precedenti, se mai uscirà (e uscirà, ne sono certo). Per favore, Sega, non rovinare un mito videoludico: piuttosto finiscila qui...

• *MBF*

Si ringrazia Console Generation - Milano

Ma che brutto posto per andare in giro da soli. Fortunatamente con uno shinobi-to ben affilato si fanno miracoli.

SIAMO A CAVALLO!

L'unica vera innovazione del gioco sono due sezioni molto arcade che interrompono un ritmo di gioco altrimenti prevedibile e quasi stucchevole. Nella prima cavalchiamo un magnifico destriero, nell'altra è possibile pilotare una sorta di surf-ski a reazione. Segnaliamo le ottime animazioni del livello "ippico", che emulano in maniera spettacolare quelle viste in *Sengoku 2* per Neo Geo. La corsa a bordo del jet-ski (che ritroveremo anche in *Rolling Thunder III*, della Namco) è velocissima: in entrambi in casi dovrete evitare le insidie

naturali quali rocce o paletti, a seconda del contesto, e gli assalti (frontali e non) dei ninja cattivi. Niente male davvero

Un saggio delle delizie grafiche di *Super Shinobi 2*. A volte il giochillo impressiona davvero, altre lascia un po' a desiderare, in generale, comunque, ci siamo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Ottima in certi punti, buona in altri. Manca l'Uomo Ragno del primo Shinobi, però...	Collaudato, direi. Si lascia ascoltare volentieri.	[illegible] e mezzo, via. Non ci sono rallentamenti o flickerii.	Il gioco sfrutta la popolarità del primo e vive di rendite. Poche le innovazioni.
8	7	7	7

COMMENTO

Sembra che la Sega abbia esaurito tutte le trovate dopo il primo *Shinobi* e il buon *Shadow Dancer*. Oddio, non che il gioco sia brutto, anzi è giocabile e divertente, solo che sarebbe bastato impegnarsi un po' di più per rendere *Super Shinobi* un seguito memorabile. Così com'è resta consigliatissimo ai fan della serie, anche perché gli ultimi slash'em up usciti sono veramente desolanti (*Golden Axe III* e *Strider II* per citare i casi più eclatanti), ma non è certo una capolavoro di programmazione. Personalmente lo preferisco nettamente a *X-Men*, ma se non amate Joe Musashi alla follia forse vi conviene aspettare *Rolling Thunder III*.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **The Super Shinobi 2**
Casa ____ **Sega**
Distribuzione ____ **Import**
N°Giocatori ____ **1**
Continua? ____ **3**
Livelli di difficoltà ____ **4**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Le varie mosse sono configurabili via menu. E' possibile effettuare combinazioni di mosse. All'inizio del gioco i vari tasti corrispondono ai

Salta. Se premuto due volte permette di realizzare un super salto

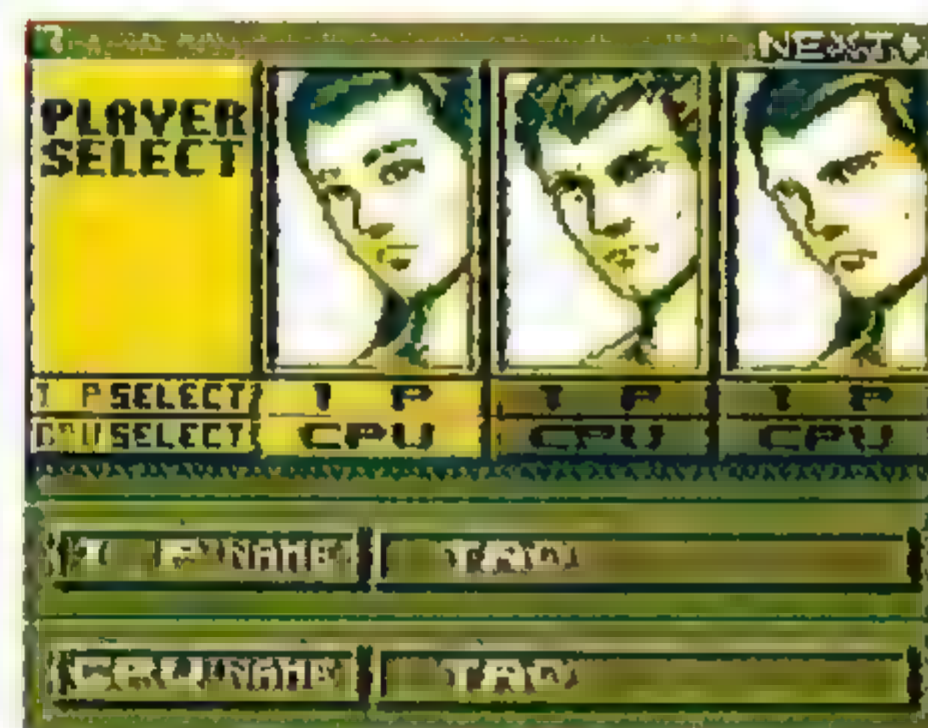
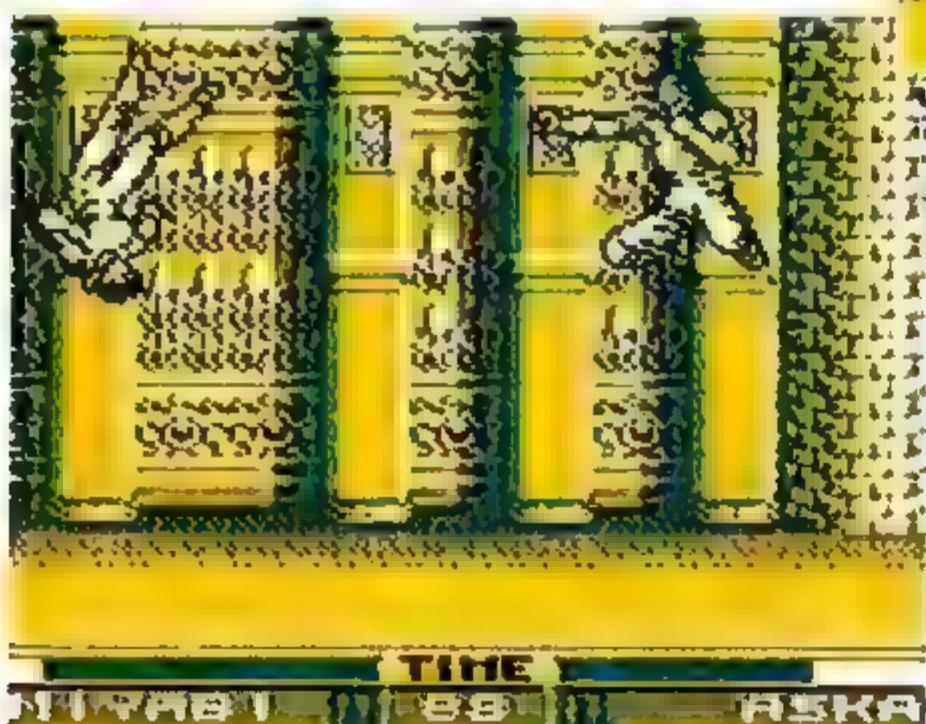
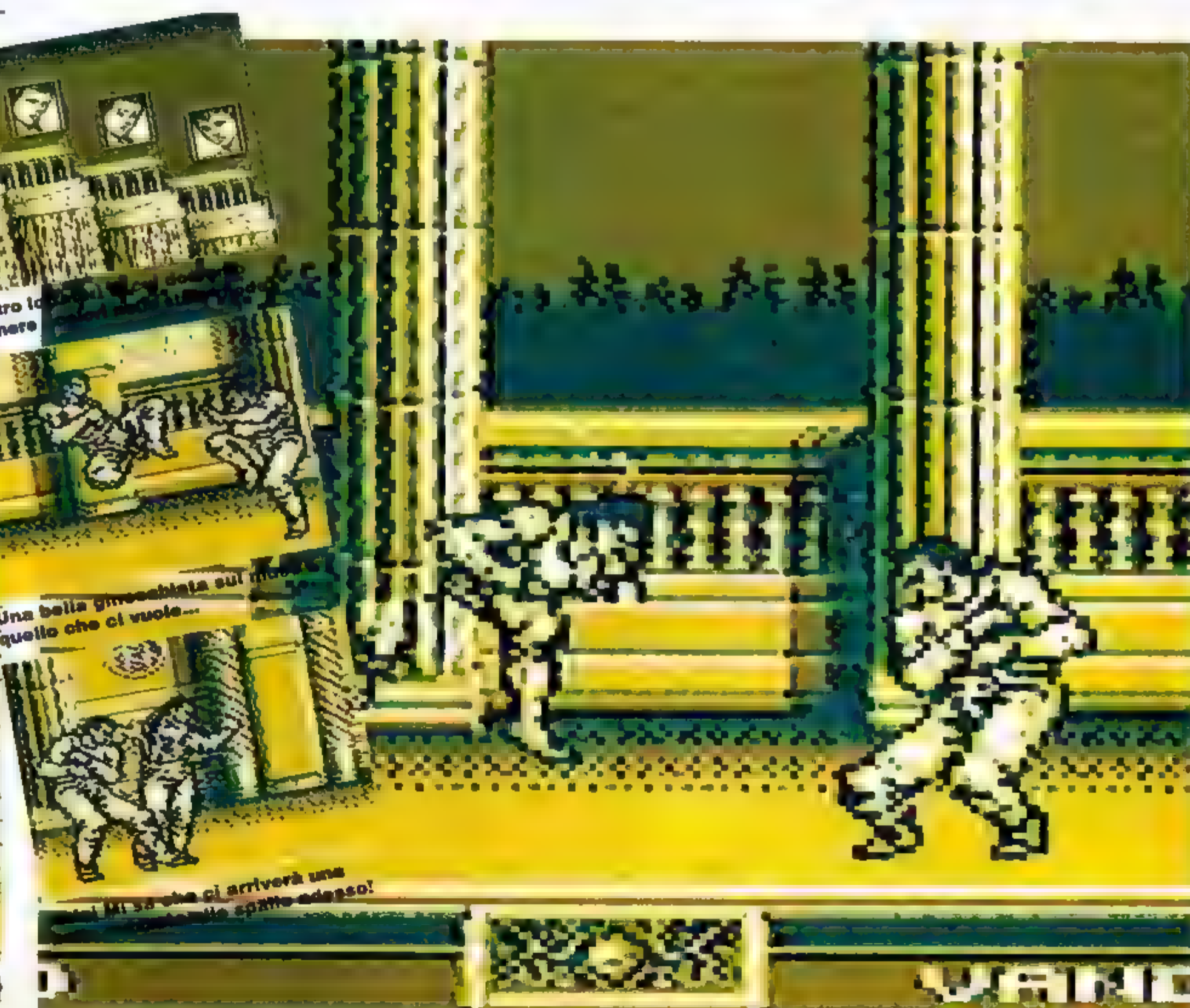
Lancia shuriken, utilizza la spada; se premuto con C, corrisponde al calcio volante

Ninjitsu o [illegible]

Raging Fighter

Roba da matti! Sette combattenti sette! Opzione di gioco a due con il Game Link! Opzione torneo nella Omega League! Mosse speciali e combinazioni da *Street Fighter 2*! E tutto sul vostro Game Boy? No, aspettate... Prima di correre a comprarlo almeno finite di leggere!...

POWER GAME

Signore e signori, ecco a voi il miglior picchiaduro mai apparso sul portatile di casa Nintendo: *Raging Fighter*! La storia è molto semplice e anche abbastanza simpatica: il popolo dell'Universo Alpha ha addestrato per sette millenni un ristrettissimo gruppo di praticanti di arti marziali e tecniche segrete.
Per fare in modo che siano sempre competitivi e in piena forma ogni anno si tiene un torneo in cui questi combattenti, conosciuti come Omega League, combattono fra di loro per il titolo di Più Potente Mortale dell'Universo.
Se riuscite a sconfiggere tutti i nemici dovrete anche affrontare la parte oscura di voi stessi e uscirne vincitori... Solo così potrete aspirare all'agognato titolo e dimostrare di essere i più grandi.
Ogni personaggio ha dalle venti alle quaranta mosse diverse, alcune normali e altre che si possono effettuare soltanto con combinazioni speciali, proprio come in ogni altro titolo di questo genere che si rispetti! Si va dai calci rotanti in volo, come Ken o Ryu, alle palle di fuoco, ai salti altissimi con pugni rotati, ai colpi multipli, ecc. ecc.
Lo schermo principale, oltre ai due atleti, mostra il solito metro per i danni e il timer. Prima di cominciare appare la scritta "Fight!"... Vi ricorda nulla?
Insomma, siamo nel classicismo più assoluto! Con due cartucce e due GB, collegati in Game Link, potrete sfidare

Una panoramica sui primi tre lottatori che possiamo selezionare, sembrano tutti molto seri vero?

La lottatrice che salta a gambe in su rassomiglia moltissimo a una cinesina di nostra conoscenza!

La grafica del gioco riesce a mantenere una discreta qualità anche se ammirata da vicino.

Questa scivolata è a dir poco micidiale, usatela con cura.

La schermata qui proposta alla fine del combattimento riporta il viso tumefatto del lottatore sconfitto.

i vostri amici con tutti i personaggi a diversi livelli di difficoltà!
Il sonoro è buono: molte musiche ed effetti realizzati davvero bene, alcuni personaggi hanno anche il loro personale grido di battaglia; la grafica, invece, poteva essere realizzata con un po' di varietà in più: gli sprite dei personaggi sono ben fatti e veloci ma i fondali sono sempre uguali (la cosa viene giustificata dal fatto che gli scontri avvengono sempre nella stessa torre, anche se a piani diversi).
Una mancanza del tutto trascurabile, comunque, data l'enorme giocabilità e la longevità di questo titolo (la stessa di ogni buon picchiaduro che si rispetti e cioè media per quanto riguarda il torneo a un giocatore ma lunghissima per il gioco a due, che è anche la parte più divertente).
Va bene, d'accordo, la scuola è ricominciata e le vacanze sono solo un ricordo (anche se nel momento in cui scrivo è pieno agosto, eh! eh! eh!), ma provate un po' a indovinare a cosa si giocherà sotto i banchi durante questo inverno?

• Scarlet

L'OMEGA LEAGUE

Ecco i sette mitici personaggi dell'Universo Alpha che si scontreranno per decidere chi è il più tarpano della galassia!

• TAO
Vantaggi: buona agilità e aggressività
Punti Deboli: potenza, resistenza e difesa nella media.
Attacchi Speciali: Calcio-Rasoio: sinistra, giù, destra, pulsante "A"
Spezza-Cranio: saltate sopra il nemico, premete giù e il pulsante "A"

• VANDAL
Vantaggi: attacca bene sia a distanza che in corpo a corpo
Punti Deboli: salta lentamente, potenza moderata
Attacchi Speciali: Super-Salto. destra, giù, destra, pulsante "B".
Calcio-Mulino: giù per un secondo poi a destra e pulsante "B"

• ASKA
Vantaggi: potente in corpo a corpo, precisione negli attacchi.
Punti Deboli: limitata agilità, forza e resistenza nella media
Attacchi Speciali: Salto 1-2-3. destra, sinistra, destra, pulsante "A"
Lampo di luce: sinistra, giù, destra, pulsante "B"

• [illegible]
Vantaggi: molto forte, ottima difesa e resistenza
Punti Deboli: lentezza, evita il combattimento in corpo a corpo
Attacchi Speciali: Testata del toro: destra, destra destra, pulsante "B"
Gomitata dirompente: saltate sul nemico e premete giù e "B"

• MIYABI
Vantaggi: salto e agilità fuori dalla norma, buon corpo a corpo (eheheheh) e attacchi a mezz'aria.
Punti Deboli: potenza limitata, bassa resistenza
Attacchi Speciali: Doppia ginocchiata. giù, su, pulsante "A"
Ruota distruttiva: giù per un secondo, poi su e pulsante "A"

• RUOH
Vantaggi: ben bilanciato tra difesa e attacco
Punti Deboli: rimane spesso sulla difensiva.
Attacchi Speciali: Pugno di fuoco: sinistra, giù, destra, pulsante "B"
Spezza-mascella. giù, sinistra, destra, pulsante "B"

• SHADES
Vantaggi: ben bilanciato tra difesa e attacco, potente attacco, forza eccezionale.
Punti Deboli: nessuno di rilievo
Attacchi Speciali: Palla di Fuoco: sinistra, giù, destra, pulsante "B"
Uppercut: giù, sinistra, destra, pulsante "B"

COMMENTO

Eh, sì, ragazzi... Era proprio ora che venisse fuori un bel picchiaduro in stile *SFII* per il piccolo grande Game Boy, il portatile che io preferisco in assoluto come rapporto prezzo/prestazioni. I personaggi sono molto simili tra loro, nell'aspetto, ma differiscono di molto nelle tecniche e nel tipo di tattica che è necessario usare per sconfiggerli. Non pensate di riuscire a finirlo alla prima partita con le stesse due mosse! Vi servirà un bel po' di studio e di prove. Grazie al cielo c'è una splendida opzione di "pratica" con la quale potrete misurarvi in alcune "amichevoli" con chiunque desiderate.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Raging Fighter**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**4**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio

Calci

Pugni

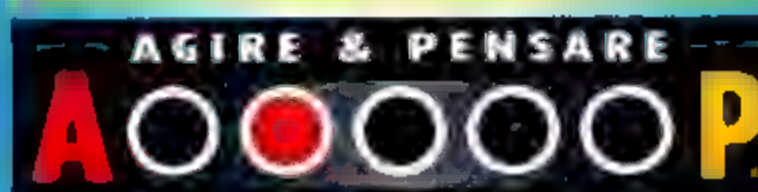
Nota: ci sono due tipi di controllo selezionabili nelle "opzioni".

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

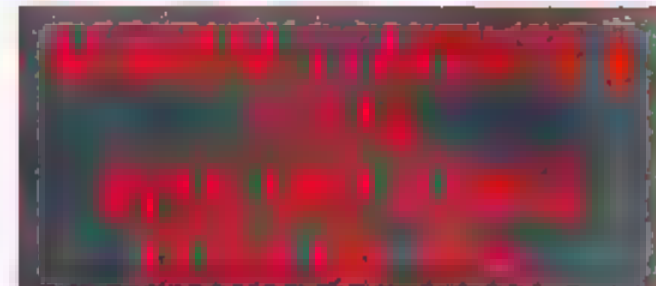
ORDINA SUBITO: 02 - 3300036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

Gioco		Prezzo
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	29.000
BATMAN	L.	59.000
BED O MAN - FLIPPER	L.	39.000
BLOCK OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	39.000
CENTURION	L.	69.000
CHUCK ROCK	L.	69.000
CIKI CIKI BOY	L.	59.000
COLOMUS	L.	49.000
CRACK DOWN	L.	29.000
CYBORG JUSTICE	L.	69.000
DHANA	L.	39.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L.	49.000
DICK TRACY	L.	59.000
DONALD DUCK QUACKSHOT	L.	49.000
EA HOCKEY	L.	49.000
EL VIENTO	L.	59.000
F-Z AXIS	L.	39.000
FAERY TALE	L.	49.000
FATAL LABIRINTH	L.	69.000
FATAL REWIND	L.	49.000
G-LOC	L.	59.000
GAIN GROUND	L.	29.000
GALAXI FORCE II	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	69.000
GOLDEN AXE II	L.	59.000
GOODS	L.	59.000
GRANADA	L.	39.000
GREENDOG	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	29.000
HELLFIRE	L.	39.000
HOME ALONE	L.	69.000
JAMES BOND 007	L.	59.000
JAMES POND II	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000
JOE MONTANA II	L.	49.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING BOUNTTY	L.	49.000
MEGAPANEL	L.	49.000
MYSTIC DEFENDER	L.	59.000
NINJA BURAI FIGHTING	L.	39.000
PAPERBOY	L.	69.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	59.000
PHELIOS	L.	39.000
POWER MONGER	L.	59.000
PRO FOOTBALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	59.000
ROAD RUSH	L.	49.000
ROGER C. BASEBALL	L.	59.000
SAINT SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SONIC II	L.	59.000
STORMLORD	L.	29.000
STREET OF RAGE	L.	49.000
SUPER HANG-ON	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
TALE SPIN	L.	69.000
TECNOCOP	L.	39.000
TERMINATOR	L.	59.000
TETRIS	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOM JAM EARL	L.	39.000
TRASIA	L.	39.000
TURBO OUTRUN	L.	59.000
TURRICAN	L.	49.000
TWIN HAWK	L.	49.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	49.000
VALIS III	L.	69.000
VERITEX	L.	39.000
WORP SPEED	L.	59.000
WHIP RUSH	L.	39.000
WONDERBOY V	L.	39.000
WRESTLE WRESTLER	L.	49.000
XRD	L.	39.000
ZERO WING	L.	39.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco		Prezzo
ADDAM FAMILY	L.	119.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTER BURNER II	L.	79.000
AGASSI TENNIS	L.	99.000
ALADDIN		TELEFON.
ALIEN 3	L.	89.000
AMAZING TENNIS	L.	119.000
AMERICAN GLADIATOR	L.	119.000
ANDRE AGASSI TENNIS	L.	99.000
ANOTHER WORLD	L.	119.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	L.	119.000
BLASTER MASTER 2	L.	119.000
BOB	L.	109.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L.	129.000
BUBSY	L.	99.000
BULLS VS BLAZER	L.	109.000
CADASH	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L.	99.000
COOL SPOT	L.	119.000
CYBERCOP	L.	79.000
DAVIS CUP TENNIS	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	99.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
ECCO THE DOLPHIN	L.	89.000
ELEMENTAR MASTER	L.	89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX.	L.	69.000
EX-RANZA	L.	99.000
F-15 STRIKE EAGLE		TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L.	79.000
FATAL FURY	L.	119.000
FLASHBACK	L.	129.000
GADGET TWINS	L.	99.000
GENERAL CHAOS	L.	109.000
GOLDEN AXE III	L.	109.000
GUNSTAR HERO	L.	109.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HARIMANDA	L.	119.000
HIT THE ICE	L.	79.000
HOOK		TELEFON.
HUMAN	L.	89.000
INDIANA JONES	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	89.000
JUNGLE STRIKE	L.	119.000
KICK BOXING	L.	89.000
KING OF THE MONSTER	L.	99.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	99.000
KO BOXING	L.	79.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	89.000
M. ALI BOXING '93	L.	109.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	89.000
MEGALOMANIA	L.	99.000
MICRO MACHINE	L.	99.000
MIG 29 FULCRUM	L.	119.000
MONOPOLI	L.	99.000
MOONWALKER	L.	69.000
MORTAL KOMBAT	L.	129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L.	99.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	99.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L.	109.000
OUT OF THIS WORLD	L.	109.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PIRATES GOLD		TELEFON.
POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE	L.	99.000
PREDATOR II	L.	69.000
PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER	L.	69.000
PRO STRIKER	L.	109.000
PTO		TELEFON.
RACE DRIVING	L.	119.000
RAMPART	L.	99.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	89.000
ROBOCOP 3		TELEFON.
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	99.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	79.000
SHADOW OF THE BEAST II	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SHINOBI II	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SIMPSON	L.	89.000
SNOW BROSS	L.	119.000
SORCERER S KINGDOM	L.	119.000
SPIDERMAN X-MAN	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	89.000
STRIDER II	L.	79.000
SUMMER CHALLENGER	L.	99.000
SUNSET RIDER	L.	109.000
SUMO FIGHTING	L.	119.000
SUPER CHASE HQ	L.	79.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	79.000
SUPER KICK-OFF	L.	119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNO CLASH	L.	109.000
TENNIS GRAND SLAM	L.	89.000
TERMINATOR 2	L.	99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L.	119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	109.000
TOYS	L.	119.000
TURTLES	L.	109.000
TYRANTS	L.	69.000
UNCHARTED WAERS	L.	99.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORLD OF ILLUSION	L.	79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L.	119.000
X-MAN (PAL)	L.	119.000

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

Professional Control Pad

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

MEGADRIVE - GENESIS VERS. SCART + GIOCO STREET OF RAGE 2 o WODERBOY V L. 265.000

OFFERTA STREETFIGHTER + JOYPAD 6 TASTI L. 198.000

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

E non se ne può più, adesso anche i topi ci si mettono...tu giri la testa e...cosa capita? La principessa del "Topolù" (noto regno in una lontana regione) viene rapita dal cattivone di turno...indovinate a chi toccherà recuperarla?

Potrei cominciare con: c'era una volta una bella principessa dai capelli rosa (ma non sto sbagliando gioco?... quella non era in *Rodland*?) che era così bella, simpatica, intelligente, buona che aveva fatto innamorare di sé il più lurido, putrido, viscido, orrendo mostro maniaco "sbavaione" di tutto il regno del Topolù. Ma un prode guerriero senza macchia e senza paura salverà la bella principessa dalle grinfie del mostro e di quei "porcelli" dei suoi aiutanti...no, no! Io non offendo proprio nessuno. Quelli sono proprio dei porcellini con tanto di codina arrotolata e carnagione rosata!!

Il nostro eroe dunque dovrà affrontare un lungo viaggio per inseguire i rapitori che stanno conducendo la bella principessa verso il castello del terribile sbavaione.

Per cimentarsi in questa ardua impresa il coraggioso topolino ha dovuto lasciare la sua amatissima "band": i Rocket Night la cui musica vi accompagnerà in sottofondo per tutta la durata dell'impresa.

Cominciamo col considerare quali elementi avrete a disposizione per procedere nel vostro viaggio...sì perché non sarà affatto facile superare le trappole tese dai servitori del "malefico", che tenteranno di sorprendervi in qualsiasi situazione. A vostro infinito uso e consumo avrete un solido jet-pack che potrete utilizzare per lanciarvi da altezze improbabili o per acquisire una super-velocità adatta a superare passaggi troppo angusti. La potenzia-

Barzellettina: un topolino esce dalla tana di notte, alza gli occhi al cielo e vede un pipistrello. Allora torna dentro di corsa e grida: "mamma, mamma, vieni! Ho visto un angelo!!!". Ah, ah, ah... Ehm, come dite? Ah, sì, la didascalia... Beh, non credete anche voi che un'immagine conti più di mille parole?

IL MANIACO SBAVAIONE E I SUOI DEGNI COMPAGNI

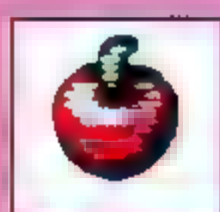
IL CAVALIERE PERFIDO E MALEFICO: È lui che ha rapito la principessa al suo castello ed è sempre lui che dal dirigibile la condurrà alla dimora del maniaco sbavaione. È un vero esperto nell'uso della spada ma avrete ben poche possibilità di poterlo sfidare!

IL CONSIGLIERE: Attenti perché questa brutta faccia è un ottimo illusionista, si spaccerà per la principessa e si farà poi difendere da un mega mostrone meccanico. Da decimare!!

LO SBAVAIONE: che dire? Ce l'ha o non ce l'ha la faccia dello sbavaione? È cattivissimo e userà tutte le sue armi lecite e non per tenersi la pulzella!! Da radere al suolo con tanto di castello!!

TUTTO QUESTO E MOLTO DI PIU'!

Ecco i pochi (ma buoni) bonus a vostra disposizione

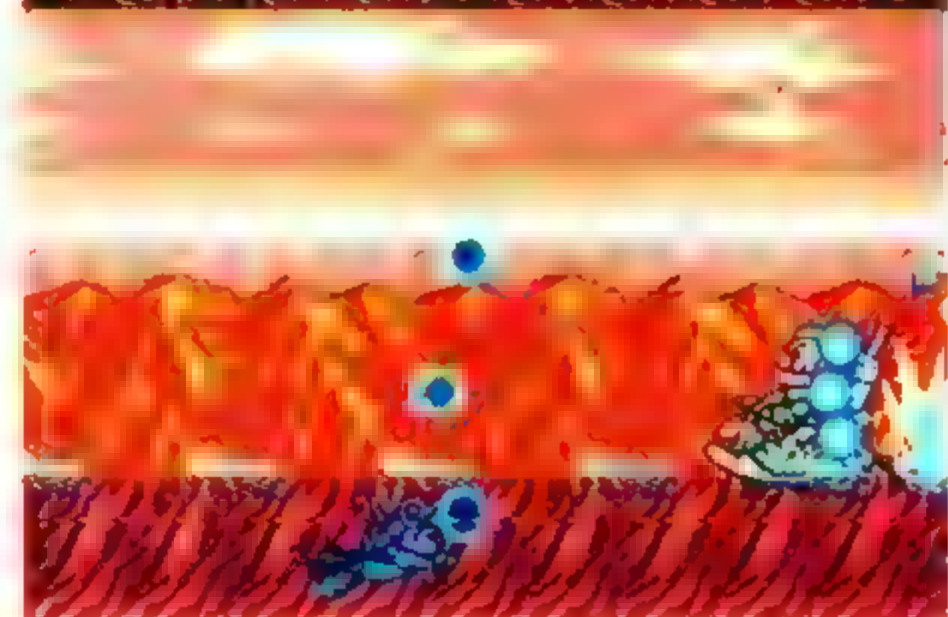
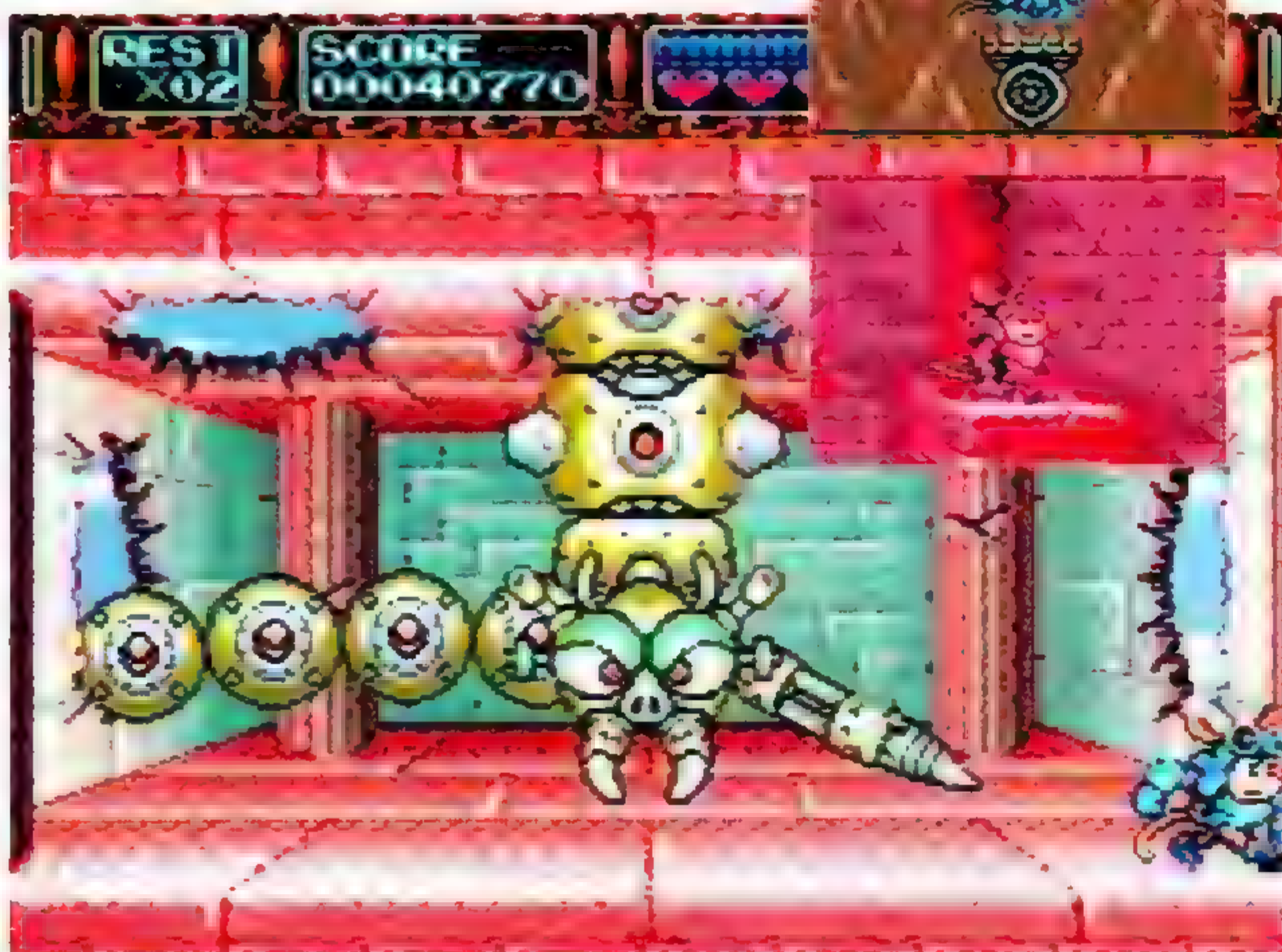
GEMMA ROSSA: Ottima per ottenere punti extra per il vostro super, mega record!!!

LA MELA: Ogni mela che riuscirete a prendere ripristinerà un punto ferita speso

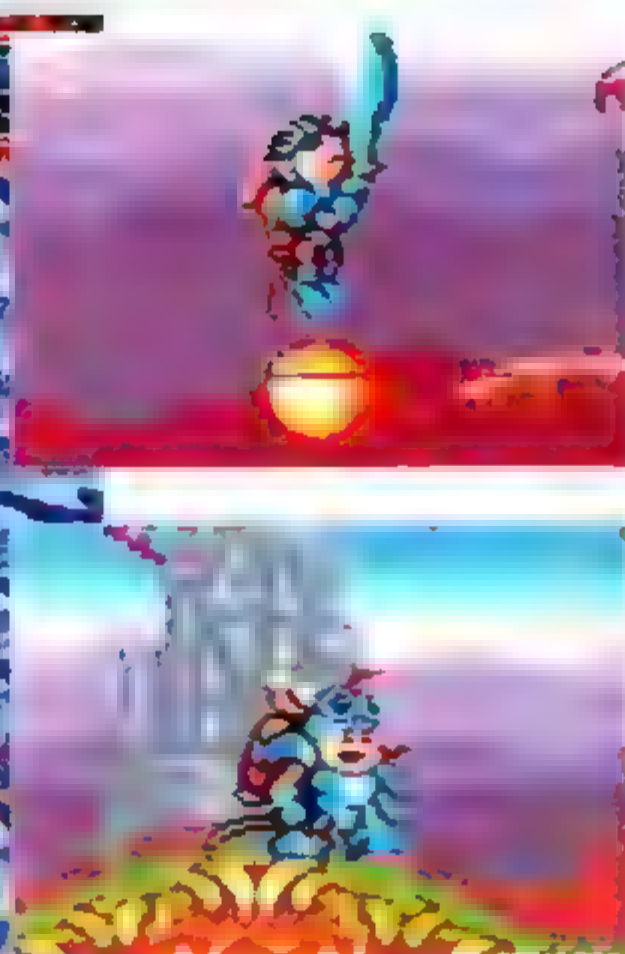
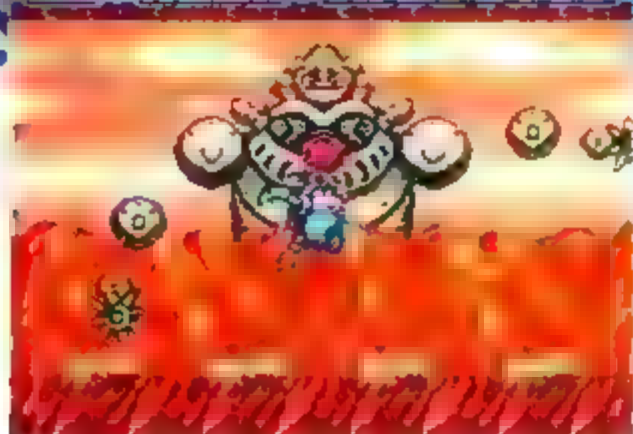
CASCO DI BANANE: Ogni casco di banane vi farà recuperare ben quattro punti ferita contemporaneamente

1UP: Questo strano segno che non si era mai visto prima in uno qualsiasi degli altri miliardi di giochi sta a significare che, una volta afferratolo, disporrete di una vita supplementare...occhio a non emulare gli "amici" felini, le nove vite sono solo loro!

GEMMA DENTRO IL BARILOTTO: Ecco il bonus che vi servirà per rimanere in aria a lungo col vostro jet-pack

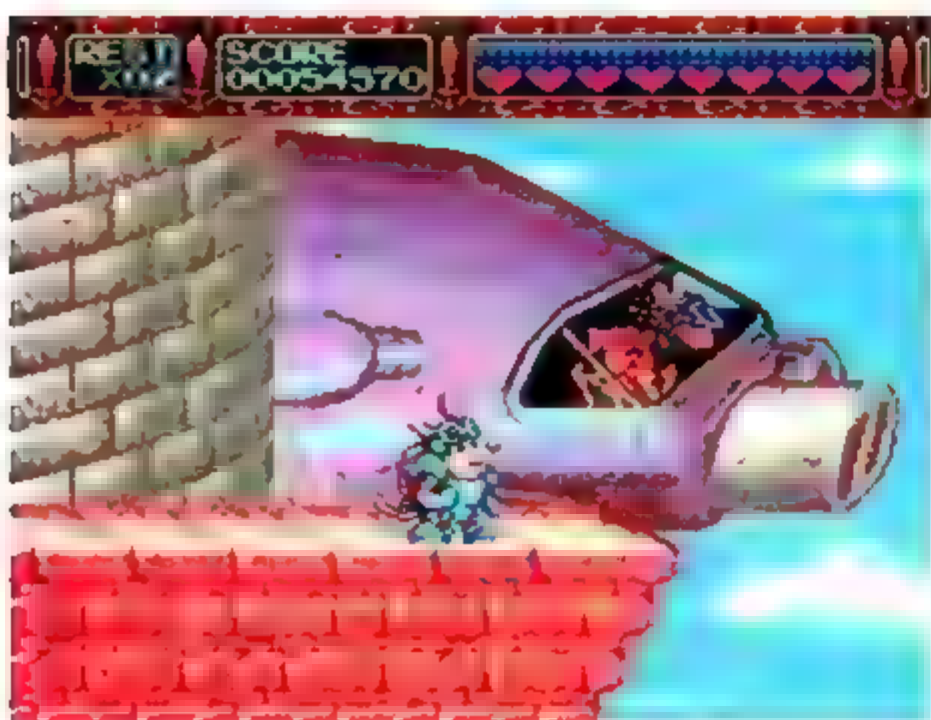
lità di questo vostro razzo è però relegata a un lancio per volta e per riuscire a rimanere in aria per un periodo di tempo superiore ai due secondi avrete bisogno dell'apposito bonus.
Come tutti i cavalieri che si rispettino, anche voi impugnerete una potente spada che lancerà boomerang di energia distruttiva producendo sui nemici degli effetti quanto meno bizzarri: infatti i malcapitati di turno si troveranno in mutande nel vero senso della parola... dei maiali nudi come vermi (eh, eh, eh)! Far fuori i cattivoni di livello non vi risulterà particolarmente difficile, la cosa si farà più impegnativa quando ad apparirvi davanti sarà uno di quei mostri di fine livello che scalciano, urlano, picchiano e sbatacchiano cose a destra e a manca come fa la Biomassa quando gli prende "quel certo languorino".

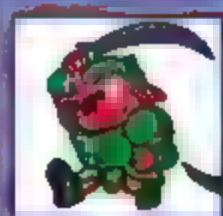
Ricordate di fare particolarmente atten-

Barzellettina 2: un topino e un serpente si incontrano nella foresta di notte e non vedendosi decidono di fare un gioco e indovinare cosa sono. Il serpente comincia a toccarlo con la lingua biforcuta e fa: "hai il nasino umido, le orecchine tonde, il pelo... Sei un topino!" E l'altro, toccandolo fa: "hai le squame, sei senza orecchie... Sei Niki Lauda!"... Ah! Ah! Ah! Ehm, ah già, la didascalia, beh che altro c'è da dire?

Fate molta attenzione a quei mostriciattoli o vi arriveranno dritti sulla capoccia!

Questo draghetto è davvero pericoloso: dovrete essere molto scaltri per abbatterlo.

Qui a sinistra ecco uno dei mostri di fine livello.

Tutti quei mostriciattoli cosa vorranno mai da voi? Su, non perdetevi d'animo!

zione nelle sezioni in cui il personaggio dovrà stare appeso, perché il suo unico modo di reggersi sarà quello di tenersi appeso con la coda a testa in giù, posizione non molto felice quando a pochi centimetri di distanza ci sono dei disgraziati pronti a farvi fuori!

La vostra impresa durerà per 7 livelli, ricolmi d'ogni genere di leccornia (si fa per dire ovviamente); in alcuni avrete la possibilità di giocare a un ottimo gioco a piattaforme, mentre in altri potrete esaltarvi con uno sparatutto "sbellicoso" alla *Parodius*. In ogni caso si tratta di un piattaforme/arcade che vi stupirà per i suoi personaggi stra-divertenti, per gli sfondi strabilianti, per la grafica cenobitica, per un sonoro esaltante e per una giocabilità da urlo!!!

• ***Red Fury***

Ma cos'è quella? Una toponave galattica?

UN NEMICO TIRA L'ALTRO!

I MAIALI CON LE SPADE: Sono i più infimi servitori del maniaco sbavaone. Vi attaccheranno con tutta la loro forza...e il loro fetore!! Da fame tante braciole

I MAIALI SUL CARRO ARMATO: Tutto fumo e niente arrosto...ovvero bastano pochi colpi per far capire anche a questi brutti ceffi che devono tenersi alla larga da voi! Di questi direi di fame dei cacciatorini saporiti.

IL GUFO: Creatura della notte, malefica in questo caso. Fate molta attenzione a questo nemico perché vi può seguire anche negli anfratti. Da fare col risotto al posto delle quaglie.

MAIALE SUL MEKA BIPEDE: Il tipo qui sembra proprio intenzionato a farvi la pelle, infatti il suo tenero aggeggiuccio lancia dei proiettili di energia fluttuanti che si disporranno come una barriera al vostro passaggio. Niente paura però sono facili da superare, per distruggerlo dovrete sparare all'interno dell'apertura. Qui carta bianca allo chef!

TESTA DI MAIALE MECCANICA: Questo faccino amorevole ve lo troverete davanti in un punto dove il vostro unico appiglio sarà un fragile tubo di metallo di un dirigibile. Appesi per aria sarà dura sconfiggerlo, anche perché si metterà a spararvi verticalmente dal basso. L'unico modo per annientarlo è far fuori tutti i suoi aiutanti, che scenderanno dall'alto, e aspettare che si metta alla vostra destra, appena lo avrà fatto sparate!!

COMMENTO

Sono affranta! Mi sarebbe troppo piaciuto dare a questo gioco un punteggio che non si era mai visto sulla scena di GP e a dire la verità per la grafica poderosa, per il sonoro esaltante e per la giocabilità davvero lo meriterebbe.. ma è davvero un po' troppo facile! La sua longevità non supera la settimana, e quando dico la settimana intendo una media di gioco di meno di un'ora al giorno. Ecco perché non posso elargire neanche un power game a questo prodotto davvero favoloso che sarebbe stato sicuramente uno dei migliori del suo genere se non avesse avuto questa piccola (grande!!) pecca. Se però siete un gruppo di amici, avete vinto la lotteria o per qualsiasi altro motivo avete la possibilità di fare una spesa extra *Rocket Night Adventure* è straconsigliato.!! In ogni caso da farsi prestare!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rocket Night adventure
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	1/5
Livelli di difficoltà	2

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

SUPER FORMATION SOCCER 2

Con quello che guadagno qui a Game Power riesco a malapena a giustificare la latitanza di esami dati sul mio statino universitario, e quel poco che riesco a mettere da parte va nel fondo progetti speciali. Un unico quanto irrealizzabile sogno forse un giorno si concretizzerà grazie a queste orride recensioni.

Tutto quello che voglio è comprare una grande, enorme falciatrice radiocomandata. Ma grande. Poi mi piacerebbe affittare un elicottero per trasportarla, e sorvolare i più importanti stadi italiani, magari di notte quando tutti ronfano. E poi vorrei sganciare la falciatrice su ogni stramaledetto campo da calcio e raderlo a zero, con buona pace di quei pochi (fessi) che hanno sborsato milioni per una zolla dell'Olimpico. San Paolo, Delle Alpi, San Siro, tutti rapati come i punk anarchici del '77 o più semplicemente come Jas Gawronski, il Bettino fetentone o Scarlet l'anemico. Così nessuno tirerebbe più fuori scuse imbecilli per non far suonare gli U2 all'Olimpico (in mancanza di strutture più adeguate ci si accontenta anche) nel nome sacrosanto del signor Pallone e della lobotomia generale a questo affidata. Occhei, basta con lo sfogo da marxista represso, ora la pianto e parlo del gioco, anche se dovreste dedurre da soli che più scrivo, più mi pagano, e tutto il papocchio qui sopra serve per comprarmi la falciatrice.

STORIA ESSENZIALE

Il Super NES è una macchina ormai abbastanza vecchia, ma solo ora sta conoscendo il suo massimo splendore. Al momento del lancio, ormai circa quattro anni fa, erano disponibili pochi giochi, *Super Mario World*, *Final Fight*, *Gradius* o *Area 88*. Oltre a questi c'era anche una pazziella sportiva nomata *Super Formation Soccer*, e credo che il titolo di questo articolo sia sufficiente a farvi intuire che in queste righe si sta disquisendo del sequel di quel rinomato (beh, abbastanza) titolo sportivo. Cosa offriva *Super Formation Soccer* al tempo? In ordine di gradimento, un'innovativa veduta del campo gestita tramite Mode 7 e quindi ridondante di rotazioni e distorsioni varie, un decente controllo della sfera, un'azione di gioco abbondantemente moscia e deprimente e una lentezza generale decisamente superiore alla media. Cosa ci propone oggi la Human con *Super Formation Soccer II*? A conto pagato, più o meno la stessa minestra, solo vecchia di quattro anni e di conseguenza parecchio, parecchio più fredda.

'O PALLONE, 'O PESCE E MAMMETA

(Trad., "Il pallone, il pesce e tua madre")

Ricordo un episodio triste di tanto tempo fa, quando la US Gold riciclò il vecchio *Artic Soccer* per C64 spacciandolo per un gioco nuovo semplicemente cambiandogli il titolo (*World Cup Carnival*), inserendo un paio di opzioni che ricordassero i Mondiali dell'86 e infine riempiendo la confezione con scudetti, poster e spillette. Il che ci riporta a *Super Formation Soccer II*, che è praticamente il primo episodio con in più i calci di rigore, la possibilità di palleggiare come Pelé e di competere in una lega alla *Speedball* in cui affrontate tutte le squadre partecipanti. Ah, dimenticavo, particolare fondamentale e indispensabile alla comprensione di tutta la filosofia di *SFS II*: c'è qualche ritocco grafico che, più di ogni altra cosa, ha la funzione di ombrellino parasputi per i programmatori della Human.

È inutile menarla più di tanto, *Super Formation Soccer II* è praticamente lo stesso gioco uscito eoni fa, niente di meno e qualcosa di

Il portiere si tuffa ma non riesce a prendere la palla. Attaccare da questa parte si è favoriti.

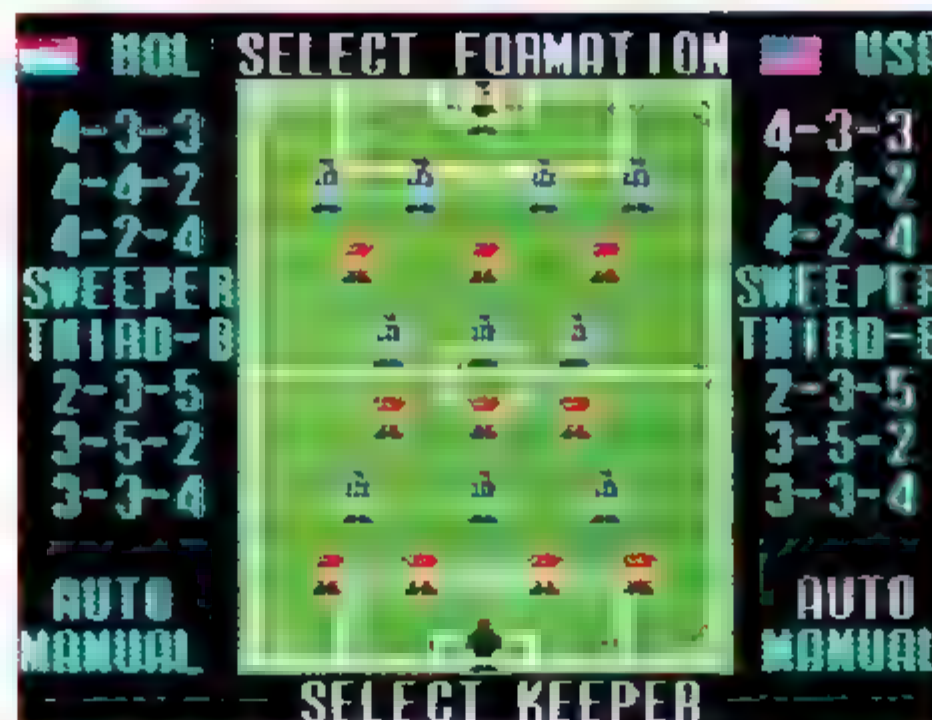
Uno spiovente per l'ala che fugge al centro. Il controllo di palla è buono. Si può anche palleggiare.

più (soprattutto nel prezzo, che è pari a quello di ogni nuovo import, mentre il vecchio titolo è reperibile a un costo decisamente più sensato). Per cui, se conoscete il primo gioco potete anche evitare di stringere la mano al secondo, mentre nel caso siate dei novizi potete anche tentare l'approccio senza però aspettarvi chissà cosa. Personalmente l'ho sempre trovato abbastanza limitato e poco coinvolgente, per mancata virtù di un'azione di gioco decisamente piatta e lenta, lenta, lenta, o almeno troppo lenta per un gioco di calcio.
Questa lentezza non è dovuta al probabile prevalere di un aspetto tattico strategico o alla preponderanza di giocatori spompati in campo, ma solo e soltanto all'impiego del noto Mode 7 per la gestione del campo.
In verità il ritmo dell'azione permette un ottimo controllo di palla e sui passaggi, e anche delle azioni di attacco, secondo Dupont. Sinceramente, comunque, il vero problema di *SFS II* è uno solo: tranne qualche minimo particolare, tutto è tale e quale a quattro anni fa (N.B.: Dupont si è autoescluso da questo giudizio perché a lui il gioco piace e ha anche dei buoni motivi per sostenere le sue idee. Le rendiamo pubbliche in un box vacante, da qualche parte su queste pagine. Democrazia, la chiamano).

• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club - Roma

INTERFERENZE

Cosa ci fa Dupont tra le righe di questa recensione del peloso Apecar? Dice la sua, ecco cosa fa, e più precisamente controbatte decisamente il parere del recensore principale. Ma lasciamo che l'ebete francese favelli per conto suo, quindi sguinzagliate il vostro cervello e decidete a chi dare retta, dopo aver provato lo shock che può causare la prima recensione multicommento apparsa su Game Power. Avanti prego *Dupont*: Per quanto riguarda moi, il voto globale deve aggirarsi minimo sull'85%. Innanzitutto la possibilità di giocare in quattro (previo acquisto dell'apposito adattatore) (e previo acquisto di tre amici con altrettanti joypad, NdApecar) è decisamente allettante, e per una volta la cooperazione a quattro sul campo è realmente divertente e competitiva. Questo perché la gamma di azioni possibili non si riduce al canonico passaggio e tiro, ma comporta lo sviluppo di triangolazioni anche complesse che possono essere degnamente coronate da un gol in rovesciata oppure, innovazione, di cranio. Stavolta poi i portieri non sono bastardissimi e a volte sbagliano pure. I rigori sono la ciliegina sulla torta per questo buon soccer della Human, che ha migliorato (pochi difetti) del già giocabilissimo originale. Non sarà veloce, è vero, ma se volete qualcosa di più immediato e divertente date retta ad Apecar e aspettate *Sensible Soccer*. Occhei Francese, senza rancore.

Niente di nuovo nella scelta della tattica, compresa la possibilità di controllare il portiere manualmente.

COMMENTO

Ma chi vogliono fregare? Se avete già *Super Formation Soccer I*, il seguito è decisamente un furto. Se non avete il primo titolo vi basti sapere che non avete perso poi molto (parere soggettivo) e in ogni caso molto meno di quanto potreste perdere portandovi a casa *Super formation Soccer II*. Tutto quello che potete fare ora, se volete un gioco di calcio, è snappare su una copia del buonissimo *Striker* o aspettare 'sti due mesetti di gestazione per *Sensible Soccer*, per non parlare poi dell'altra palata di soccer in prossimità di atterraggio sul Super NES. Se invece non volete un gioco di calcio, perché perdete tempo a leggere questo commento quando magari state cercando un piattaforme?

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Super Formation Soccer II**
Casa	**Human**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-4**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

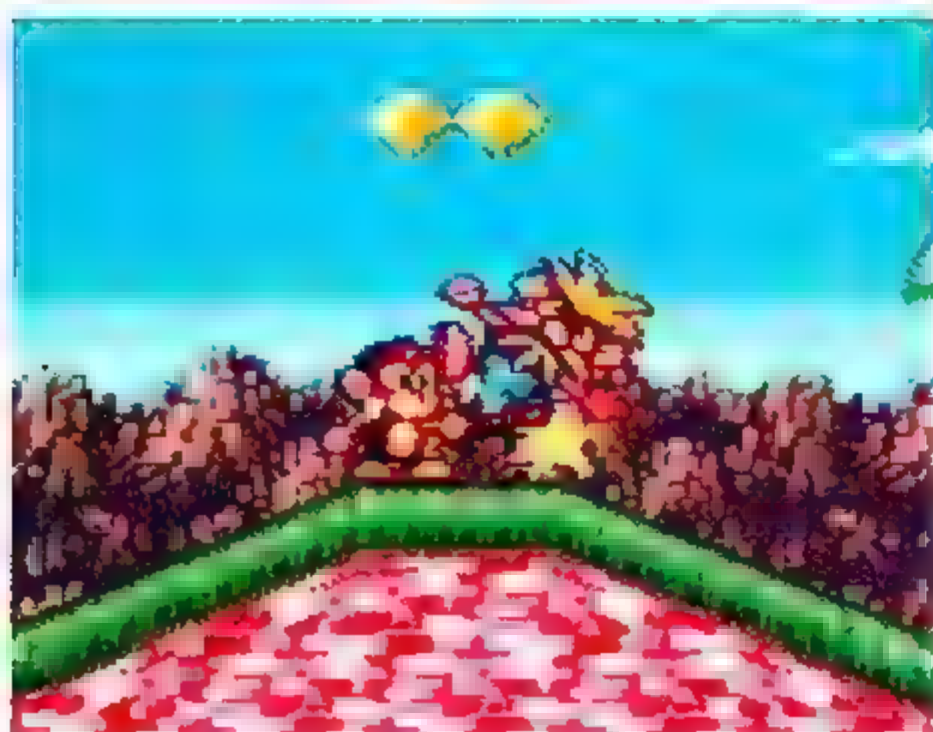
Direzionale: [illegible] i giocatori
Spostano la freccia per il passaggio automatico
Alza la palla per il palleggio
Spallata, pallonetto, passaggio automatico
Tiro lungo, scivolata
Tiro corto e tuffo di testa, scivolata

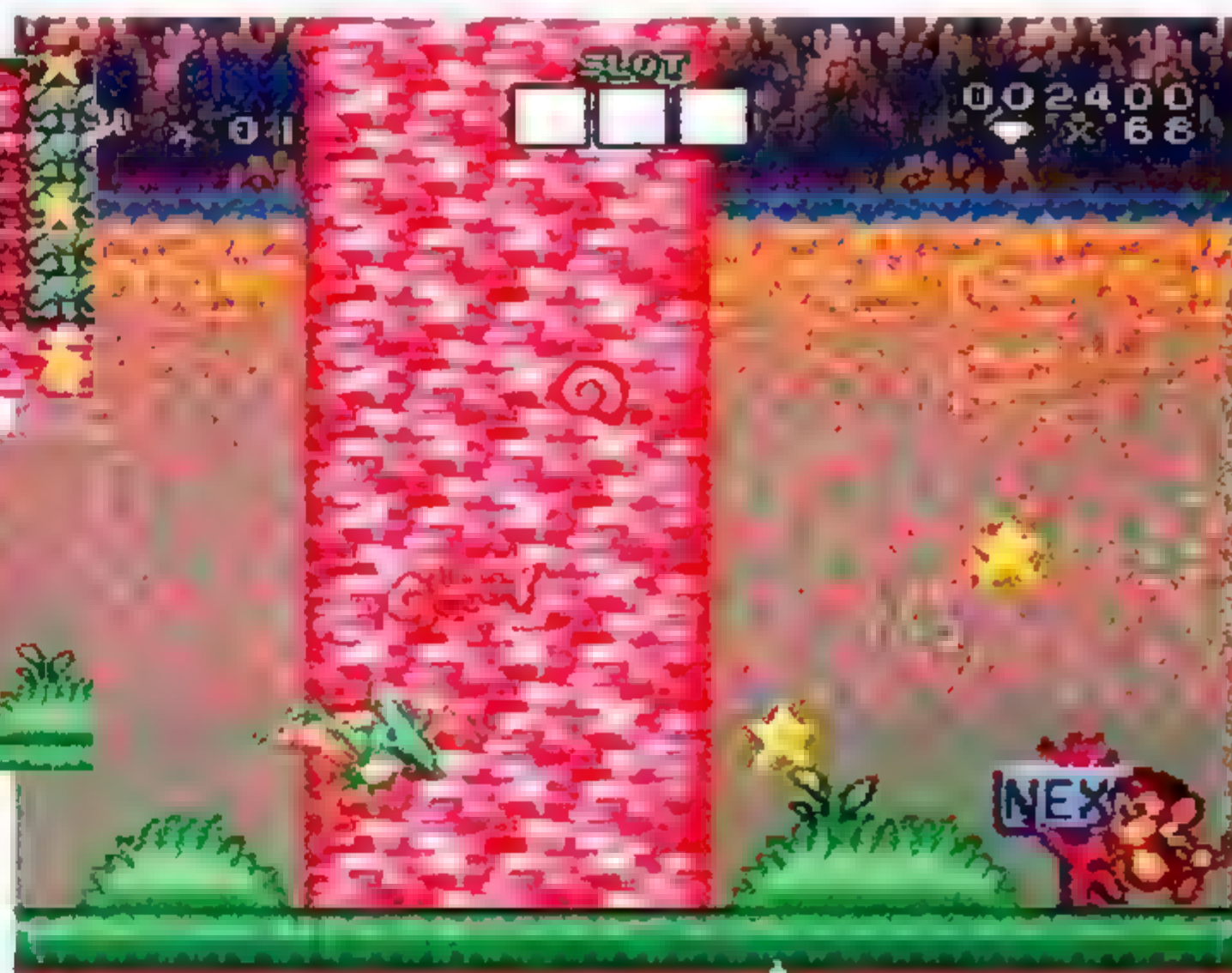
CONGO'S CAPER

Devo purtroppo rendervi partecipi di una atroce verità: Mbf è mia madre. Lo so che è triste, ma è così. In più, c'è un'altra cosa che non vi avevo mai detto: io sono un palombo, però con poche spine. Vabbé, dai, scherzavo: sono un trilobite.

ATTENZIONE, QUESTA RECENSIONE CONTIENE DELL'ARGUTA IRONIA, E DECLINIAMO OGNI RESPONSABILITÀ RELATIVA AD EVENTUALI ATTACCHI EPILETTICI A DANNO DI CHI NE FARÀ USO LEGGENDOLA A SCROCCO.

Da piccolo (e anche adesso, via) impazzivo per i dinosauri in tutte le loro forme e dimensioni, mania, questa, che più volte mi ha fatto smettere di comprare regolarmente la nonna di GP, "Videogiochi", per risparmiare all'uopo di accattarmi dei libri sull'argomento, regolarmente costosissimi. Non ve ne frega niente. Immaginavo, ma potevate anche metterci un po' di tatto, dopotutto sono il vostro recensore preferito.
Come titolare di tale carica devo obbligatoriamente far presente che in ambito editoriale nulla mi fa imbestialire di più che la mancanza di rispetto: su una rivista inglese, che ho in questo momento sotto gli occhi, compare una recensione di *Congo's Caper* in cui il gioco viene bollato come "dozzinale", e dalle cui ripetute imperfezioni traspare chiaramente che il recensore non è andato oltre il quarto livello del primo mondo.
Tutto ciò non è per dire con una dialettica da bancarella che noi siamo i più fichi, ma per far presente che questa non è solo mancanza di rispetto per il lavoro altrui, ma soprattutto informazione scadente, quando si dovrebbe far di tutto per testare a fondo ogni gioco che capita sotto le nostre vigili palle degli occhi. Perciò vi dico che *Congo's Caper* è un tipico platform di quelli tondeggianti, tipicamente nipponico e ancor più tipicamente ben realizzato.
Il gioco assomiglia parecchio a quello che potrebbe essere un incrocio tra *Wonderboy*, *Adventure Island* e *PC Kid*, con delle sfumature alla *Joe & Mac Caveman Ninja*, da cui discende direttamente essendo anche *Congo's Caper* di casa Data East.
CC non è dozzinale manco per la capa, perché introduce alcuni elementi innovativi, quali la possibilità di appallottolare i nemici e farli rotolare, nonché quella di usare i suddetti nemici come trampolini per raggiungere piattaforme altrimenti inarrivabili, oltre che come facchini.
È infatti possibile saltare sulle teste dei vari pterodattili e trogloditi e farsi allegramente trasportare in giro.
In una parola, *Congo's Caper* è divertente, e per noi *nothing else matters*...la trama, questo sì, è scontatissima, il solito barboso rapimento della vostra costola da parte del perfido pezzente di turno, nero come i colletti della Biomassa per chissà quali motivi. Il compito dell'intrepido Congo, in origine una scimmia dai caratteristici glutei rossoferrari (che non mancherà di mostrare se non premete il pad per qualche secondo), trasmutata dal sig. Ultralogos in un prode moccioso col ciuffo blu e la

Anche una scimmia deve fare qualcosa per vivere, ma apparire in un gioco a piattaforme...

C'è chi scende e c'è chi sale e ci sono le stupende recensioni di Apecar rovinate da queste didascalie.

Ok, ok abbiamo capito che è uscito Jurassic Park. Ora, per cortesia, potremmo tornare ai mostri bublatti dell'oltre-spazio e sterminare questo invadente mini T-Rex.

È innegabile che la grafica sia all'altezza delle migliori produzioni nipponiche, ma qualche tocco di originalità in più non avrebbe certo guastato.

clava di legno, è quello di imbarcarsi nella solita scarpinata all'indirizzo della solita buzzicona, perché è dai tempi di *Hunchback* sullo ZX 16k che le inviolate fanciulle dei videogiochi rappresentano la crema degli allevamenti di cozze.
Aprendosi la solita strada per i soliti livelli a scrolling multidirezionale, Congo può e deve collezionare delle ripugnanti uova rosse, che sortiranno i soliti effetti bonus: se ne infilate tre di seguito Congo lampeggerà indicandovi che è in power up, e questo significa salti più alti e veloci nonché clavate micidiali. Se non siete in power up e vi colpiscono, ritornerete immediatamente scimmia ma potrete proseguire nell'avventura (prestito non autorizzato dal cavaliere in mutande della Capcom), mentre se state ancora lampeggiando tornerete piano piano normali. Originale, eh?

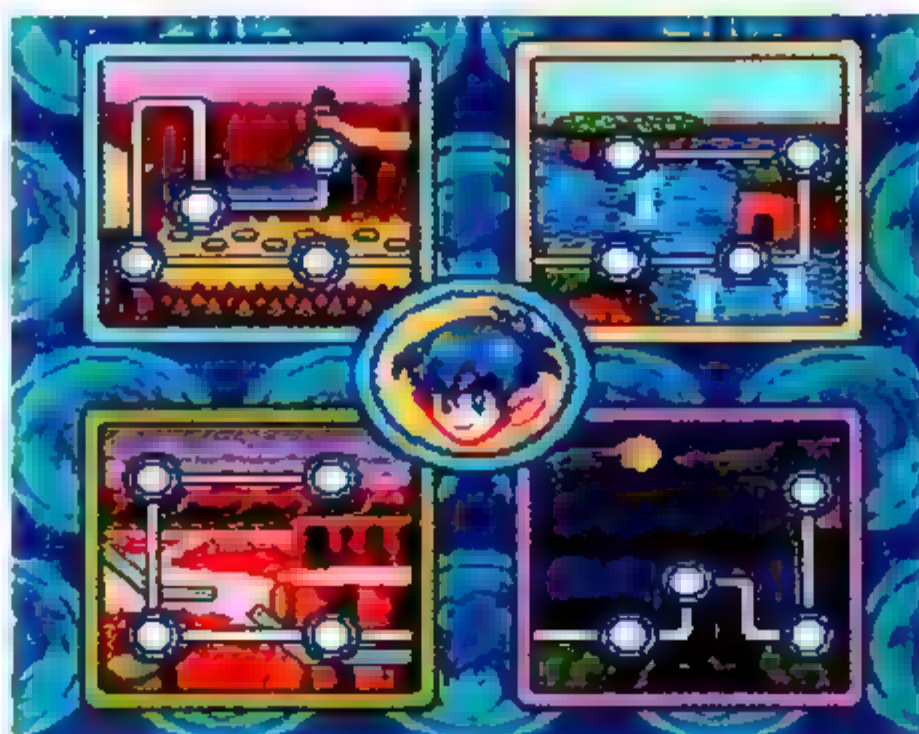
Ma che sfondi dettagliati, che i grafici della Data East si siano fatti venire il mal di testa a disegnarli?

Ma vi siete mai chiesti perché i grafici di GP si ostinino a disporre le foto in diagonale?

Ah, poi va detto che in alcuni livelli bisogna improvvisarsi Tarzan e dondolarsi di liana in liana, mentre altri ancora vi vedranno novelli Mennea in fuga da pericoli esagerati come T-Rex (non quelli di Metal guru...) o massi ciclopici di dimensioni tipo piattola di Polifemo. Ora, se ne avete l'ardire, ditemi che tutto questo è "dozzinale".
Ditemi che *Congo's Caper* non è l'originalità distillata.
Venitemelo a dire, così mettiamo su un club di incompetenti e andiamo a guardare i fiori e bere il succo di fragole.

• **APECAR**

Si ringrazia Megaboy Club - RM

Le avventure del nostro amico si svolgono in vari scenari dall'aspetto alquanto attraente.

Lo schema dei livelli che ci attendono. Certo che ne abbiamo di strada da fare, ma è tutta in discesa...

COMMENTO

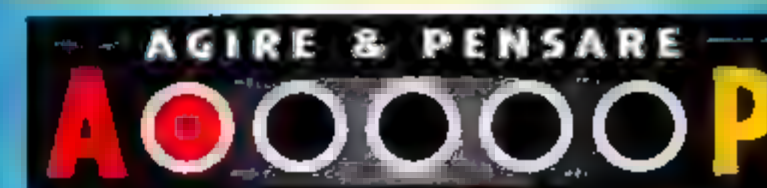
Platform: la cosa più difficile in natura. Parafrasando il leggendario Fantozzi Rag. Ugo, si può senz'altro dire che *Congo's Caper* non è un fulgido esempio di concetto innovativo. Se avete già uno dei titoli menzionati nella recensione non avete bisogno di *CC*, o forse sì, dipende se ne avete avuto abbastanza di questo tipo di giochi. I livelli sono abbastanza vari, la palla gigante (ahem) è molto carina così come i vari rettili, ed è significativo pensare che appena tre anni fa avremmo pianto dalla gioia per un gioco di questa qualità, ma questo è ottobre 93 e *CC* è fuori tempo massimo. Oltre a una grafica veramente carina e a una giocabilità standard la Data East non ha riservato nulla per questo ultimo parto, se non un involontario senso di maledetto deja vu. Ammazza come scrivo bene

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Congo's Caper**
Casa	**Data East**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**3 volte + Password**
Livelli di difficoltà	**Unico**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

I controlli sono ridefinibili, premendo il salto più il pad verso l'alto, Congo salterà più in alto. Premendo ripetutamente il salto quando si è in power up si rallenta la caduta.

Blaster Master 2

***Blaster Master 2* è veramente un bel gioco, talmente bello che la SunSoft ha pensato bene di mandarlo nei negozi il prima possibile, anticipando addirittura il suo predecessore... Insomma, con tutti questi sequel io non ci capisco proprio niente!**

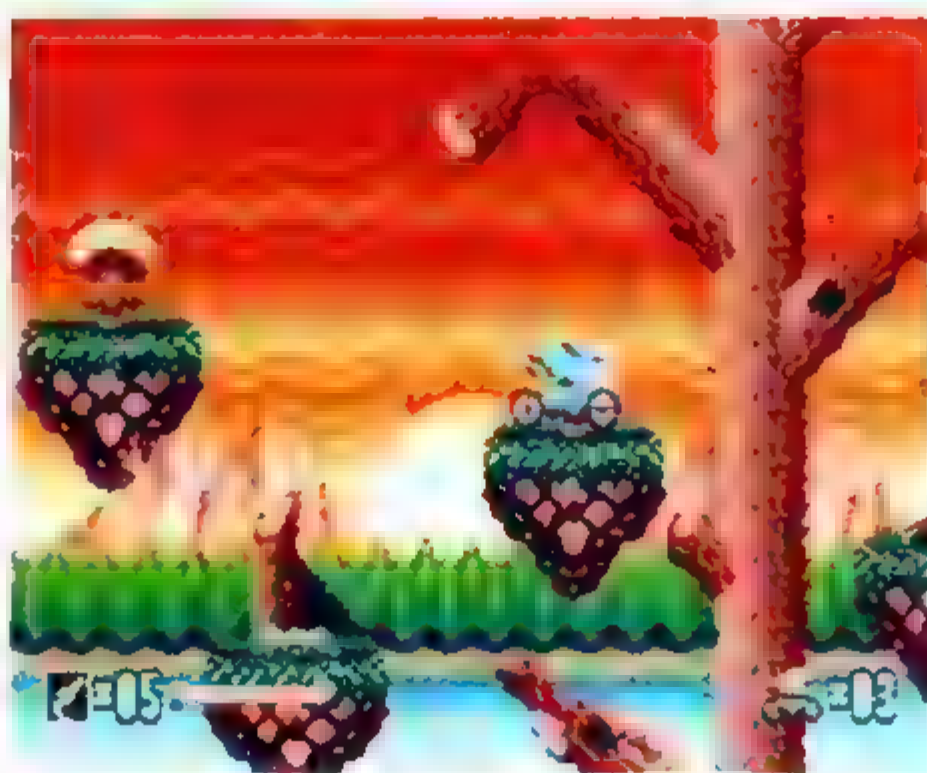
Naturalmente scherzo! Non è assolutamente vero che *Blaster Master 2* sia uscito prima del suo predecessore ma la verità è che il titolo precedente non lo abbiamo mai potuto ammirare, dato che è uscito solo in Japone e negli States per NES. La trama è molto semplice: il malefico Boss è ritornato in vita con l'intenzione di vendicarsi nei confronti di Jason (il protagonista) per la precedente disfatta.

Il nostro eroe, dal canto suo, dovrà cercare in tutti i modi di eliminare definitivamente questo pericoloso e infido personaggio.

La struttura è quella tipica di un gioco di piattaforme ma con diversi punti di vista a seconda della situazione, ovvero con visuale dall'alto e laterale.

Il giocatore dovrà guidare Jason, attraverso un fitto labirinto di caverne, vegetazione, rovine, eccetera, affrontando nemici di vario genere fino a scovare e distruggere il Boss. Per questo il nostro eroe ha a disposizione un potente veicolo, attrezzato con un micidiale cannone direzionale.

Inoltre, è in grado di scendere in ogni momento da questa meraviglia della tecnica, per avventurarsi, a piedi, in zone che non potrebbero essere raggiunte altrimenti. I vari schemi sono collegati tra loro attraverso passaggi.

Molti di essi, però, sono chiusi e possono essere aperti solo grazie a una chiave che si ottiene, come anche i vari bonus, uccidendo i nemici e raccogliendo le icone e gli oggetti che spesso lasciano cadere. Di questi ce ne sono di tantissimi tipi ma, se volete saperne di più, leggetevi il box apposito. Dal punto

RPG RULEZ!

Come in un gioco di ruolo, anche in *Blaster Master 2* il protagonista aumenta il suo livello di esperienza. Man mano che questo sale, egli acquisisce nuovi aggeggi, molto utili per superare le più svariate situazioni

CRUSHER - Si attacca alla pistola di Jason potenziandola

SILVER KEY - Permette di accedere al livello successivo

INSULATED ARMOR - Avvolge Jason con una barriera elettrica, proteggendolo dai vari attacchi nemici

POLARIZED VISOR - Permette a Jason di vedere al buio

FIREPROOF ARMOR - Permette a Jason di attraversare posti molto caldi, come muri di fuoco o colate di lava

3-WAY WEAPON - Aumenta la potenza della pistola, in modo che questa possa sparare in tre direzioni diverse

HYPER MISSILE - È un missile a ricerca che insegue il nemico fino a quando non lo colpisce

LIGHTNING GUN - È un potente laser, in grado di distruggere tutto ciò che tocca

JET-PAC - Non è il vecchio gioco per ZX-Spectrum ma un utilissimo aggeggio, che permette a Jason di volare

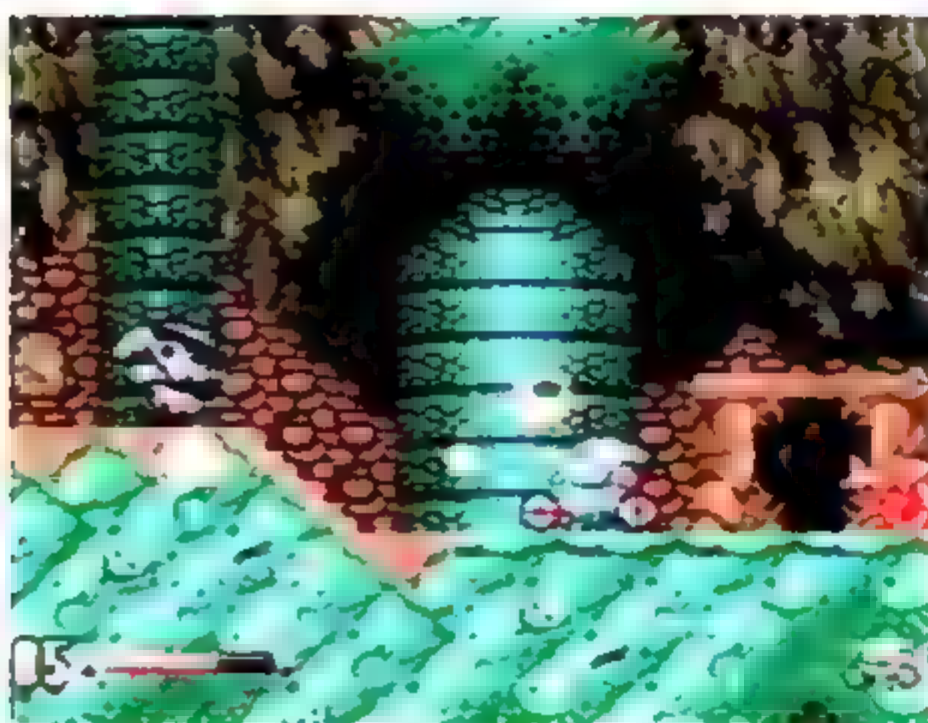
JASON SHIELD - Offre a Jason una protezione totale dai nemici

GOLD KEY - Permette di accedere al livello finale

DRILLER - Permette al veicolo di passare attraverso muri e terreni morbidi

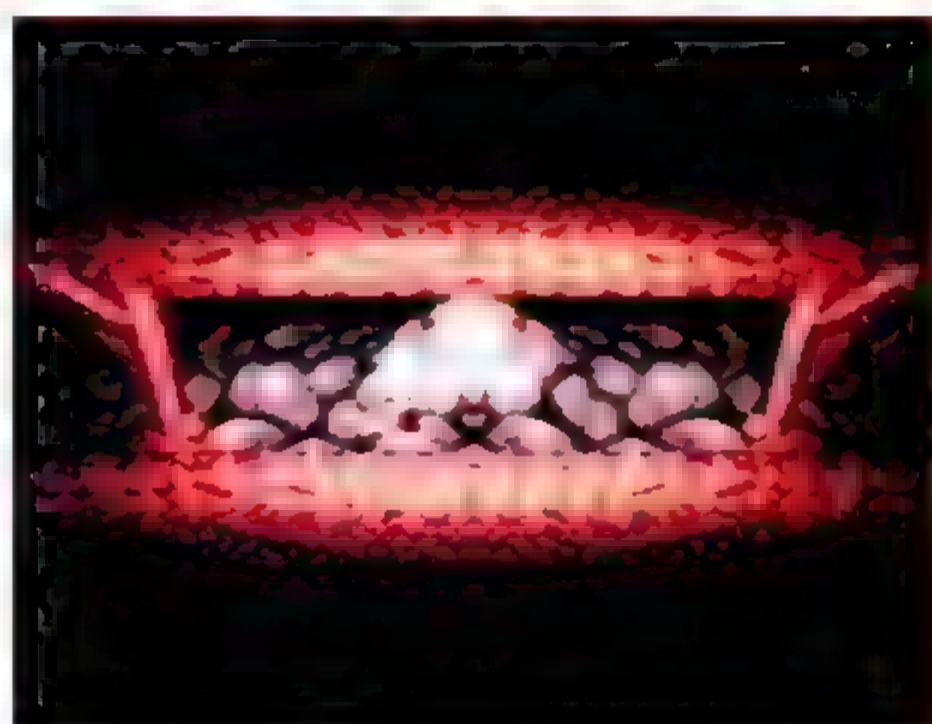
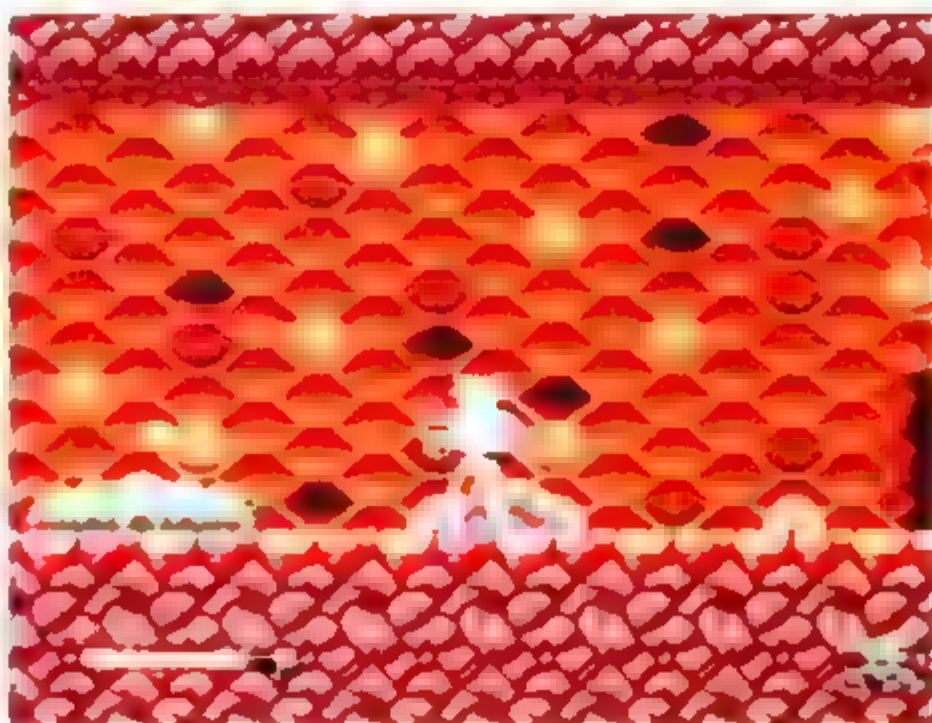
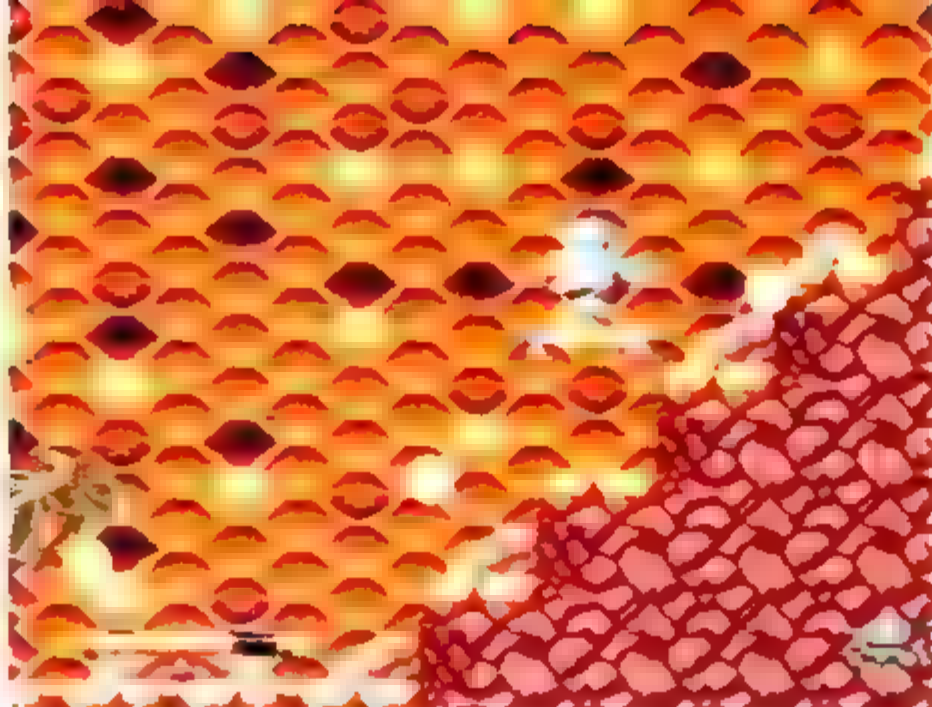
HOVER - Fa in modo che il veicolo possa staccarsi da terra e alzarsi in volo

DIVE - Trasforma il veicolo in un Hovercraft, in modo che possa spostarsi anche in acqua

SHIELD - Protegge il veicolo dai colpi sparati dai nemici. Tende, però, a esaurirsi in fretta

I colori in Blaster Master 2 non mancano certo. Quel robottone là in alto cosa vuole da noi?

di vista tecnico *Blaster Master 2* è fantastico. La grafica è dettagliatissima, con animazioni curate nei minimi particolari e scrolling tanto veloce quanto fluido. Il sonoro è, forse, meno esaltante ma, sicuramente, svolge bene il suo lavoro di accompagnare il giocatore durante la missione di blastaggio totale. Per quanto riguarda la giocabilità vi dico subito che è molto elevata, ma occorre prendere confidenza con i comandi prima di cominciare a divertirsi sul serio. È facile, infatti, confondersi con i vari pulsanti, soprattutto nella sezione vista dall'alto, dove due pulsanti ruotano il cannone e il terzo spara. Forse è un po' facile e, se devo dire la verità, anche leggermente monotono ma, per fortuna, la varietà tra i vari livelli del gioco soffoca completamente questo difetto.

• *Bio Massa*

si ringrazia newel - mi

Quella specie di nido d'ape deve aver dato gli incubi a più di un playtester.

ICON-MASTER

Un gioco non è un gioco se non è prevista la possibilità di potenziare il proprio personaggio raccogliendo oggetti e gadget vari, lasciati dai nemici uccisi. Siccome anche *Blaster Master 2* rispetta questa regola, ecco una breve vagonata di tutto ciò che potete trovare gironzolando tra i livelli.

ENERGY - Rifornisce Jason di energia

3-WAY-FIRE - Permette di sparare in tre direzioni

MISSILE - Rifornisce Jason di missili

FUEL - Rifornisce il jetpac di Jason e il veicolo di carburante

SHIELD - Potenzia lo scudo

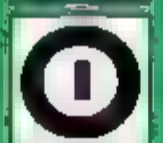
LIGHTNING - Permette di lanciare scariche elettriche in otto direzioni

STAR - Vita extra.

Aumenta la velocità del veicolo

Questa, invece, la diminuisce

Incrementa la potenza di fuoco

Distrugge ogni cosa presente sullo schermo

Rende invincibili Jason e il veicolo per breve tempo

Aumenta l'energia totale di Jason

Seleziona un'icona a caso

Decrementa la potenza di fuoco

COMMENTO

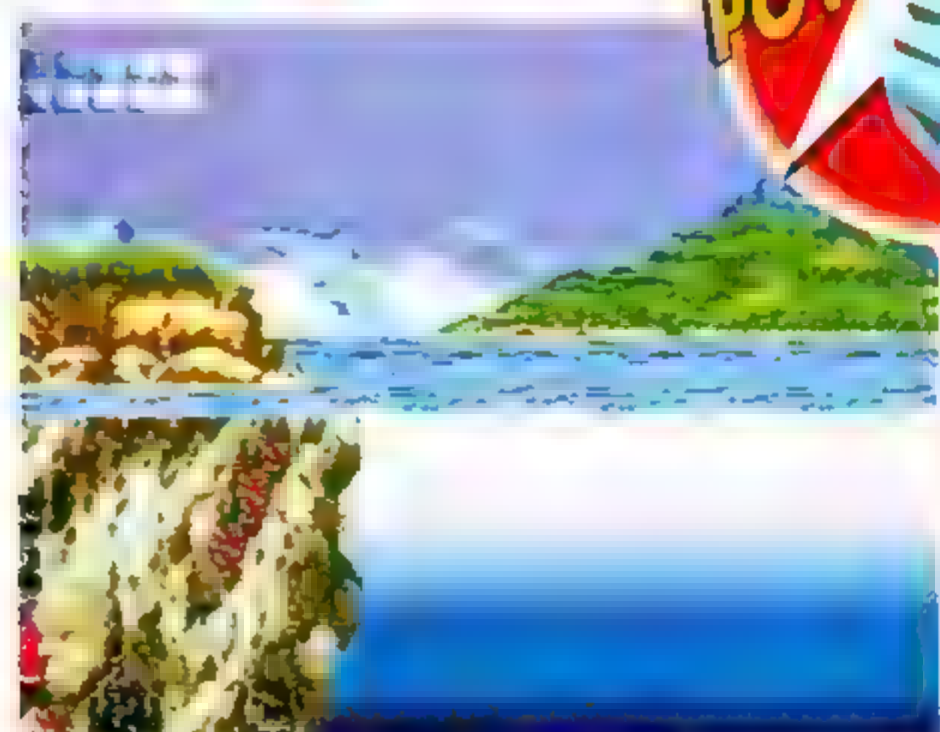
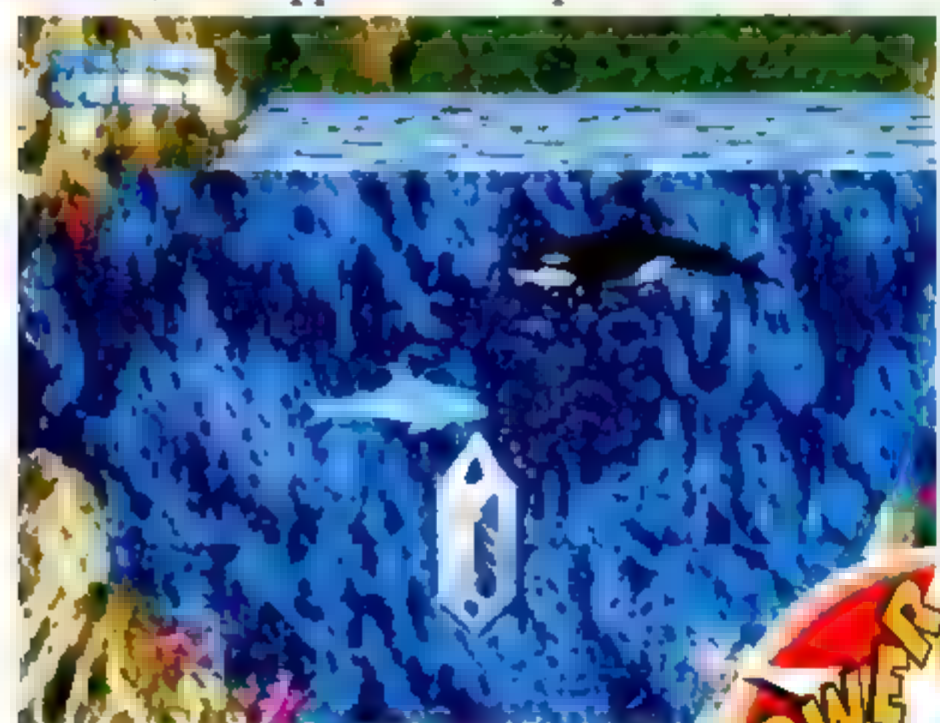
L'ho detto nel cappello, l'ho ribadito all'interno della recensione e ora lo confermo definitivamente: *Blaster Master 2* è fenomenale. Credo di aver già esposto in modo esauriente tutte le caratteristiche di questo gioco, per cui mi limiterò a dire che se non fosse stato per l'eccessiva facilità (alla prima partita sono arrivato al terzo livello, poi ho spento perché mi ero stufato), questo titolo si sarebbe beccato sicuramente il Power Game. *Blaster Master 2* rimane, tuttavia, un ottimo prodotto e, se vi era piaciuto *Chakan*, allora questa ultima fatica della SunSoft fa al caso vostro.

ECCO THE DOLPHIN

I delfini sono esseri magici e meravigliosi: chiunque li abbia sentiti cantare o li abbia visti giocare con le onde lo sa bene. Se possedete un Mega CD e non avete comprato ancora la cartuccia di questo gioco vi consiglio di spendere qualche liretta in più e accattarvi il Ciddì.

Gli uomini e i delfini hanno sempre avuto un rapporto speciale, quasi come se le forme di vita più evolute di terra e di mare si sentissero in qualche modo più vicine e alleate. Basti pensare ai dipinti che, dall'epoca Micenea fino ad arrivare agli insediamenti Latini in Italia (Pompei ne è un esempio) ornano i muri delle ville dei nobili. Sono molti i casi in cui uomini attaccati da squali (in particolare il temutissimo e feroce Bianco, tirannosauro dei mari) sono stati salvati da un gruppo di delfini che hanno messo in fuga a "nasate" i predatori... Spesso vengono appositamente vicino a riva per richiamare l'attenzione dei bambini e giocare con loro e, comunque, non si è mai venuti a conoscenza di delfini che attacchino l'uomo. Purtroppo si è sentito, invece, spesso il contrario. Per quanto possa sembrare strano sono in molti a dar la caccia ai fratelli di Ecco, e non è necessario andare in Islanda, in Giappone o nella penisola Scandinava: basta scendere in Sicilia e andare a mangiarsi un piatto di Mosciame, una specialità gastronomica tipica della trinacria proprio a base di carne di delfino. Grazie al cielo i delfini ci perdonano e continuano a giocare con noi e a considerarci loro simili... Questo perché, nonostante questi tristi episodi, siamo in molti (spero, anche tra i lettori di GP) a conoscere *realmente* l'importanza e la bellezza dei nostri compagni di viaggio in quest'avventura che dura ormai da svariati milioni di anni. Discorso retorico? Può darsi... Ma sono cose che val la pena di ripetere, ogni tanto, perché, proprio come dicevano i latini che dipingevano i dolcissimi cetacei blu sulle pareti delle loro case, Repetita Juvant. La lezione sui gorilla di montagna la facciamo un'altra volta, okay? Per quanto riguarda il gioco... Se non per il fatto che il sonoro è veramente ipnotizzante (a me è capitato di rimanere nella polla d'acqua iniziale con i "fratelli", prima dell'inizio del gioco vero e proprio, a saltare e ad ascoltare quei meravigliosi suoni per una mezz'ora buona), si tratta di una conversione fedelissima e assolutamente identica all'originale per MD. Sia le musiche che gli effetti sonori sono azzeccatissimi e realizzati alla perfezione; anche nella versione "cart" il suono era notevole, ma qui, grazie al supporto CD, siamo di fronte a un piccolo capolavoro.

• *Scarlet*

Si ringrazia Newel - Mi

L'animazione del delfino è fantastica. Rimarrete incantati a vedere le evoluzioni del simpatico mammifero.

La presentazione di *Ecco* per Md-CD. Con il sonoro è l'unica novità rispetto alla versione su cartuccia.

Sprite ben realizzati e fondali suggestivi.

Assolutamente perfetto e coinvolgente: un gioco da ascoltare!

Comandi precisi e concept originale.

Difficile ma non frustrante: indispensabile una certa strategia.

COMMENTO

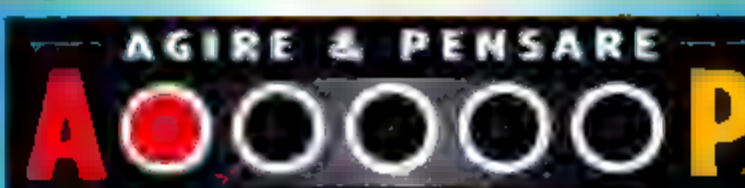
Ecco the Dolphin è un gioco molto divertente affascinante, bello, ben realizzato, graficamente ben curato e con un sonoro eccezionale. Sto esagerando? Mannò... Anche Apecar è stato della stessa opinione nella recensione della versione per Mega Drive sul numero 14 di Gheim Pauà. Cosa dite? Apecar non fa testo? Sì, beh, in effetti forse era meglio se stavo zitto. Ma fidatevi di me, comunque, vale la pena di giocare a *Ecco*: è uno dei giochi più belli e originali dell'anno e non deve mancare nella vostra ludoteca, sia in versione cart che in quella digitale. Se poi, come me, siete degli amanti della natura, non vi resta che correre dal vostro rivenditore di fiducia e acquistare *Ecco the Dolphin*.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Ecco the Dolphin
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

ECOLOGICO

SOTTO CONTROLLO

MEGA CLUB BOY

VENITE A TROVARCI

Via Palasciano,105
00151 ROMA
Tel.06/58.20.14.57
Fax 06/58.20.14.65
online 24 h

Novità in anteprima, importazione e non, archivio completo, più di 2000 titoli per le tue consollé. Noleggio e vendita Video Games, consolles, accessori

I PREZZI PIÙ BASSI DI ROMA

ATARI: Lynx,
SNK: Neo Geo
SEGA: Mega CD, MegaDrive, Gamegear, Master System
NINTENDO: Superfamicom Supernes, Gameboy,Nes
NEC: PCEngine, Super CD, Rom,Duo Gi, It, Core III

VUOI DEI BUONI MOTIVI PER VENIRCI A TROVARE ?

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA, CONSEGNA IN 36 ORE (TELEFONARE NEL POMERIGGIO)

- QUALITÀ A PREZZI IMBATTIBILI
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- VENDITA USATO

IN PIU' DA NOI:

INSTALLAZIONE CON CONSEGNA A DOMICILIO DOVE POSSIBILE

ATTENZIONE:
SI PRECISA CHE QUALSIASI NOSTRO ARTICOLO PUO ESSERE DA TE ACQUISTATO PERMUTANDO IL TUO USATO NELLA FORMA PREVISTA DALLA LEGISLAZIONE FISCALE. INOLTRE PRESSO DI NOI POTRAI UTILIZZARE IL NOSTRO SERVIZIO PER LA VENDITA DIRETTA DEL TUO USATO

Db Line srl

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Componenti AMIGA & TV-Games
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)
Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277
VOXonFAX 0332.767360

TUTTO PER

SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR
MEGADRIVE - NEO GEO - PC - AMIGA

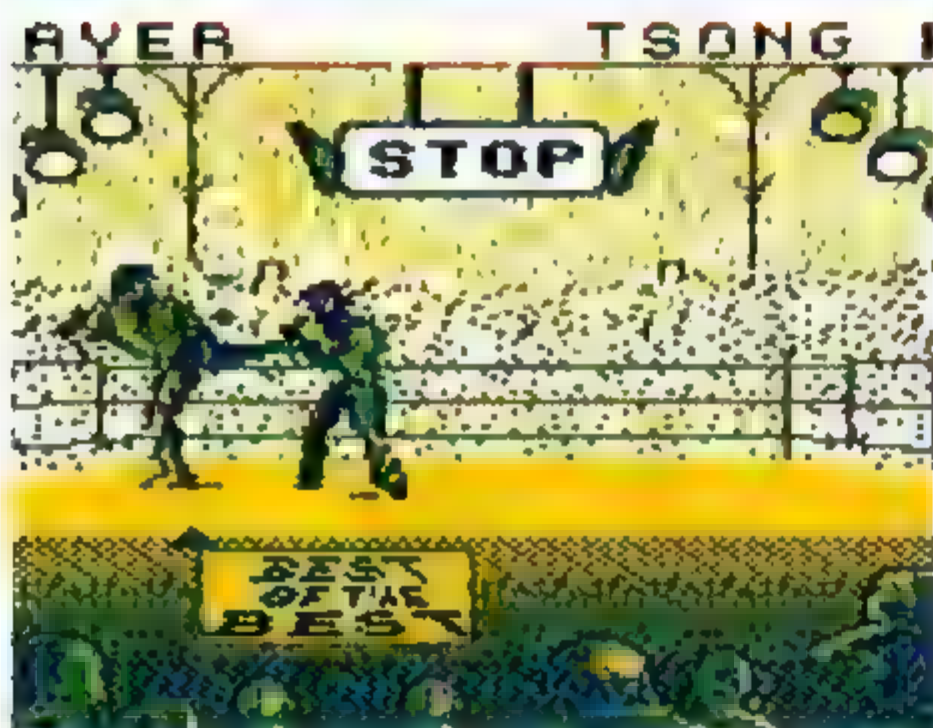
SCONTO 10% SU TUTTI I TITOLI A CHI PORTA QUESTO ANNUNCIO !

MEGABYTE

DESENZANO - Piazza Malvezzi, 11
Tel.030/9911767
BRESCIA - C.so Magenta, 32/B
Tel.030/3770200

BEST OF THE BEST

Championship Karate

Finalmente un picchiaduro un po' più realistico, senza mostri verdi rotolanti e donne saltellanti. Potrete così affrontare dei veri combattimenti di kickboxing senza esclusione di colpi. Sempre che il buon Van Damme non si inquieti troppo!

I combattimenti si svolgono su questo fantastico ring. Ne voleranno di mazzate prima che spegniate il GB!

In palestra possiamo svolgere una serie di esercizi utili per migliorare le nostre caratteristiche.

Best of the Best sarebbe davvero un bel gioco se non fosse per la musica della presentazione, che non è davvero un granché (non sarà mica che le pile del mio Game Boy siano scariche al punto che la spia di segnalazione è diventata blu, o che dal mio stereo arrivano le note di *Tubular Bells 2*, mah...). Finito lo strazio si accede al menù principale che presenta davvero una notevole quantità di opzioni.

Oltre, ovviamente, a poter accedere al combattimento, potrete visionare le caratteristiche fisiche del vostro atleta e quelle dell'avversario, espresse in percentuale; all'inizio sono un po' bassine ma non preoccupatevi: potrete allenarvi prima di affrontare un combattimento, migliorandole.

Le caratteristiche aumentano o diminuiscono a seconda dell'esito dei combattimenti, per questo è molto importante effettuare frequenti visite alla palestra per tenersi in forma (non esiste un limite massimo al numero di allenamenti effettuabili prima di un match: approfittatene!).

L'opzione più importante è quella che permette di selezionare le proprie tecniche di attacco: non potrete selezionare il singolo colpo, come avveniva nella versione Amiga (*Panza Kick Boxing*) ma avrete a disposizione diversi gruppi già prestabiliti di tecniche (otto, per l'esattezza, con sedici movimenti ognuno) tra cui scegliere: potrete visualizzare un gruppo prima di selezionarlo, dopodiché sarete pronti per affrontare il vostro primo combattimento.

Durante il gioco potrete cambiare a vostro piacimento il gruppo di tecniche scelto, per poter così meglio affrontare l'avversario successivo.

I match si svolgono su di un ring e sono divisi in tre round; dovrete mollarvi una serie di calcioni e pappine cercando di parare quelle dell'avversario. I colpi migliori sono sempre quelli "d'incontro" (tolgono molta energia), oppure pugni come l'uppercut, che se dati nel momento giusto possono ridurre il vostro nemico a una pizza margherita.

La vostra forza vitale è rappresentata da quattro riflettori che diminuiscono d'intensità, fino a spegnersi completamente, quando venite colpiti: una volta che tutti i riflettori saranno spenti sarete definitivamente fuori combattimento e avrete perso (lo stesso vale, ovviamente, per il vostro avversario).

Se riuscirete a battere cinque avversari al primo scontro, vi verrà chiesto di partecipare al "Kumite", un combattimento più duro di un normale match ma che, una volta vinto, vi darà più punti-caratteristiche e soldi; successivamente vi verrà proposto un altro Kumite, e così via fino a che ne riuscirete a vincere sei (ma già dal secondo cominciano le sante mazzate).

Finire il gioco significa riuscire a sconfiggere ben quindici avversari sempre più forti e agguerriti e vi assicuro che non sarà un'impresa da poco.

• Amarok

COMMENTO

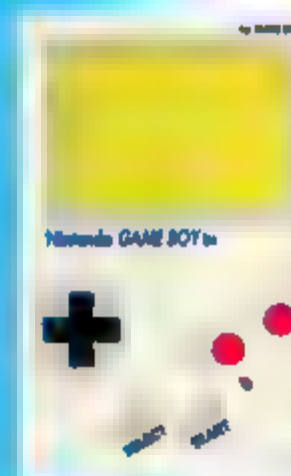
Devo dire che non mi aspettavo una conversione così accurata, gli sprite sono davvero ben fatti (su Amiga erano atleti digitalizzati) e si muovono con notevole fluidità. Il gioco richiede un attento studio dell'avversario e un buon uso delle parate e delle tecniche, al fine di utilizzare la migliore di esse secondo la distanza a cui vi trovate dall'altro atleta. Nell'insieme è davvero un bel gioco e devo dire che mi sono divertito molto a giocarlo. Unico difetto, forse è che gli avversari non sono molto vari e differiscono solo per il numero di tecniche che conoscono ed eseguono.

Comunque, ve lo consiglio, se volete provare qualcosa di diverso dai soliti picchiaduro, che sia anche un po' pensato e non solo un ripetuto pigiar di tasti per dare il maggior numero possibile di calci e pugni.

SCHEDA TECNICA

Titolo: **Best of the Best Championship Karate**
Casa: **Loriciel**
Distribuzione: **Import**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **Password**
Livelli di difficoltà: **1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

A seconda della combinazione della croce direzionale e dei tasti si ottengono tecniche diverse, senza una precisa funzione predefinita.

80

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Personaggi e scenari ben realizzati.	Simpatici motivetti di sottofondo.	Efficace sistema di controllo.	Divertente finché non subentra la noia.
8	7	7	7

COMMENTO

Il gioco non è esente da errori pur vantando una grafica notevole, una giocabilità superba, una vasta area e varietà di gioco, due giusti e immancabili continua, uno spericolato e spassosissimo modo a due giocatori e quindi una longevità considerevole, almeno da questo punto di vista. Infatti tutta questa pappardella può non essere sufficiente a tenere lontana la noia che già a un terzo del gioco avvolgendo e compromettendo la restante porzione. Se nelle prime partite si cerca di non lasciare indietro nemmeno un bonus, nelle partite successive il loro ruolo diventa più che secondario. Girare, girare e girare per scovare l'uscita maledetta può far venire il giramento di testa. Ciò nonostante resta comunque un buon prodotto se giocato da solo e ottimo se giocato in doppio.

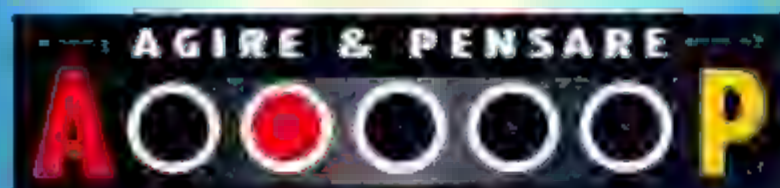
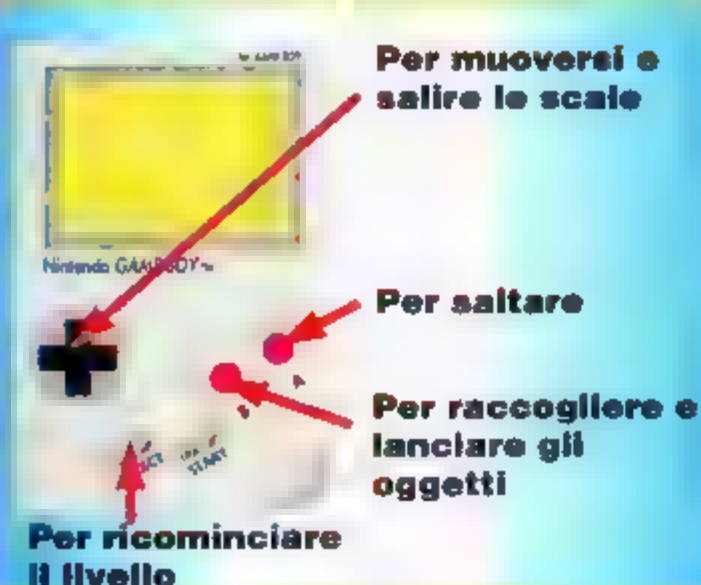
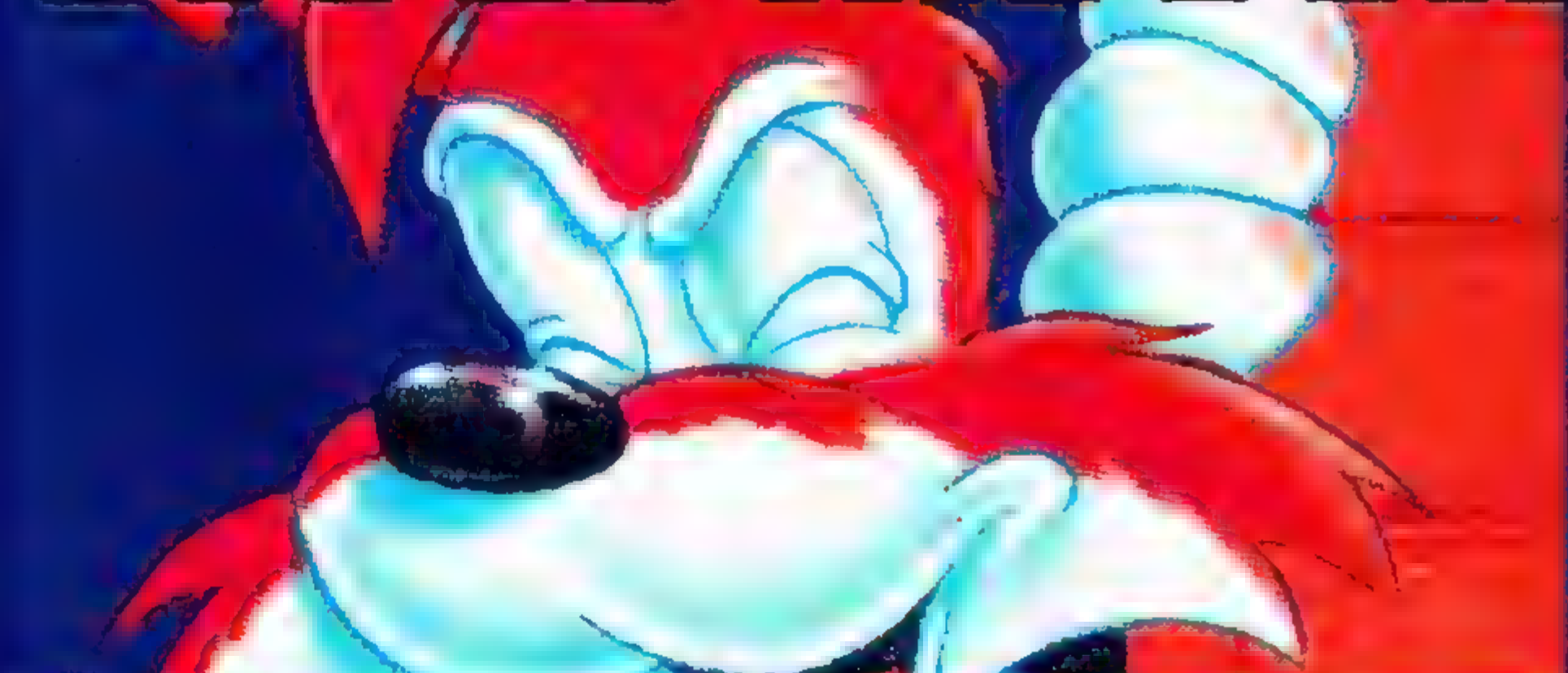
SCHEDA TECNICA

Titolo	Titus the fox
Casa	Titus
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	2
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

TITUS the FOX

... nel più classico dei giochi a piattaforme.

Quando c'è nell'aria uno scoop giornalistico nessun buon professionista può lasciarselo sfuggire (che mestiere ingrato, quasi come quello del recensore), anche a costo di rimetterci le penne...

Foxy, un'inviata super speciale, nonostante la sua innata scaltrezza, nel tentativo di cogliere una notizia sensazionale nel Sahara, è finita nei guai più salati facendosi catturare dal malefico Sultano.

Come al solito tocca al maschio di turno toglierla dai pasticci. Che ci volete fare, le donne combinano i guai (almeno nei videogiochi) e a noi tocca riparare: com'è crudele la natura. Titus, il nome di questo ennesimo eroe, deve affrontare i quattordici incredibili e ingarbugliati livelli, intervallati solo da sezioni bonus, che lo dividono dalla sua imbranata amata. All'interno di ognuno di questi enormi labirinti, il volpino deve trovare l'uscita che si cela in un angolo lontano e oscuro, affrontando o evitando i terribili nemici che gli si scagliano contro come gli strozzini fanno sui loro debitori. Per destreggiarsi, difendersi e rifocillarsi Titus, lungo il suo cammino, può trovare tre differenti oggetti: delle palle speciali che servono per raggiungere le altezze più notevoli, delle casse in grado di eliminare anche i più assidui rompiscatole e dei bonus. Ogni cento di questi ultimi, se si porta a termine la sezione bonus, Titus guadagna una vita extra. Il gioco si basa sulla super collaudata formula piattaforme-rompicapo. Infatti, per trovare l'uscita di ogni livello si devono provare tutte le vie possibili, calpestare ogni centimetro di labirinto per scoprire meccanismi particolari, in grado di aprire nuovi e importantissimi passaggi. Spesso è indispensabile trasportare le palle-trampolino attraverso muri di nemici, oppure portarsi in spalla una cassa per tutto il tragitto per abbattere il muro di nemici che blocca la strada verso l'uscita. Bisogna tenere conto che questi oggetti sono dotati di un loro peso e, quindi, riducono inesorabilmente la potenza di salto. Il gioco prevede anche la super-opzione a due giocatori che li mette in gioco simultaneamente, non per farsi dispetti, ma per collaborare a una più efficace strategia di attacco.

• *Log*

68

GRAFICA — La vera spina nel fianco del gioco: è confusa e sfarfallante.

SONORO — Gradevoli i motivetti di sottofondo.

GIOCABILITÀ — Abbastanza vario e divertente nel complesso.

Se ci fosse stato un adeguato sistema di salvataggio...

4 — 7 — 7

COMMENTO

Ho generalmente un atteggiamento piuttosto critico nei confronti dei tie-in cinematografici, specie se si tratta di avventure: il piacere di trovare la soluzione dei vari problemi viene infatti troppo spesso frustrato dall'eccessiva rigidezza della trama. *Robin Hood* in questo non fa eccezione, tuttavia riesce a farsi in parte perdonare questo difetto grazie all'impiego abbastanza equilibrato delle fasi di combattimento, nel complesso abbastanza ben realizzate. *Robin Hood* "vanta" però una delle grafiche peggiori mai viste sul piccolo schermo monocromatico del Gameboy: nelle fasi RPG le immagini sono molto confuse e nei combattimenti gli sprite sfarfallano. Oltretutto il gioco non offre alcuna possibilità di salvataggio della partita in corso il che, considerando la difficoltà generale abbastanza elevata, non invoglia certo un potenziale compratore all'acquisto. Pensateci bene prima di prenderlo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Robin Hood, Prince of Thieves**
Casa	**Virgin Games**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Infiniti**
Livelli di difficoltà	**1**

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO

Per controllare i movimenti dei vari personaggi

Per raccogliere gli oggetti e per saltare nei duelli

Per colpire con la propria arma

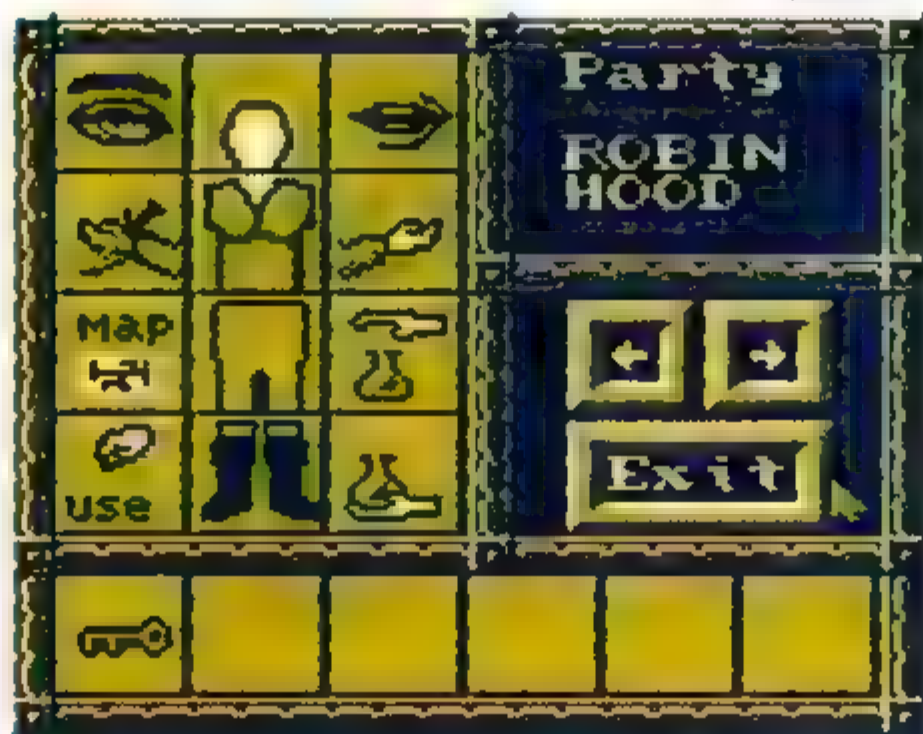
Per accedere al menu delle opzioni di gioco

Robin Hood

PRINCE OF THIEVES

La storia di un uomo potente e stimato che diventa ladro e rapinatore per vocazione. No, non stiamo parlando di qualche politico dell'attuale legislatura; ci stiamo semplicemente riferendo a *Robin Hood*, l'ultimo RPG della Virgin Games.

È il 1194, l'Inghilterra, terra fertile e prosperosa, giace sotto il giogo di una feroce tirannia e di una pressione fiscale inclemente. Re Riccardo Cuor di Leone, sovrano giusto e illuminato si è imbarcato per la terza Crociata (una specie di passatempo in voga ai tempi, consistente nel cercare di massacr...ehm convertire quanti più musulmani possibili alla fede cristiana). Robin di Locksley, un signorotto locale ingiustamente accusato (dicono tutti così) di evasione fiscale, riciclaggio di denaro sporco e parcheggio in divieto di sosta, viene espropriato di tutti i suoi beni. Fortemente irritato per la seccatura capitatagli, Robin Hood, invece di candidarsi per qualche partito come si farebbe oggi, decide di formare una banda di fuorilegge e ribellarsi così alla dittatura del malvagio sceriffo di Nottingham. Attaccando in continuazione i convogli carichi di denaro, estorto alla povera gente con il vecchio e tradizionale metodo delle tasse, il "principe dei ladri" riesce ben presto a conquistare la simpatia della gente e ad arricchirsi sfruttando i diritti di copyright concessi ai vari produttori cinematografici. La lista di film che hanno preso più o meno spunto dalla figura del bandito più amato di tutti i tempi è infatti più lunga dei capelli di Apecar. Tra questi (i film, non i capelli), mi preme citare il titolo più recente della serie:" Robin Hood, Principe dei ladri". Questo non tanto perché abbia particolarmente apprezzato l'interpretazione di Kevin Costner, quanto perché è ad esso che questo gioco della Virgin Games si ispira piuttosto apertamente. In pratica si può tranquillamente affermare che *Prince o Thieves* sia la riduzione dal grande schermo (quello cinematografico) al piccolissimo schermo (quello del Gameboy) del colossal della passata stagione. Non c'è infatti scena di rilievo che non sia stata accuratamente riprodotta nel gioco (fatta forse eccezione per quella in cui Costner fa la doccia nudo sotto la cascata... Mbé? Andate al cinema se volete vedere certe zozzerie!). Il gioco presenta una struttura di base da RPG classico con vista a volo d'uccello (alla *Final Fantasy Legend* per intenderci) con l'aggiunta di un paio di fasi d'azione: il duello, una sorta di picchiaduro con spade, scudi e ascie varie; e la mischia, cioè un combattimento contro più avversari contemporaneamente che ricorda vagamente il buon vecchio *Gauntlet*. Il tutto è poi sapientemente condito con alcune immagini digitalizzate prese a prestito dal film. È forse l'eccessiva fedeltà all'omonimo cinematografico a rappresentare il principale problema del gioco, che, dovendo necessariamente forzare le scelte del giocatore, rischia di risultare un po' troppo "piatto" per i cultori del genere; ciò nonostante se non siete troppo esigenti o siete alla ricerca di un buon mix e, soprattutto, se vi è piaciuto il film, questo potrebbe essere un titolo da tenere d'occhio (anche se con cautela)!

Le scene sono realizzate rispettando lo svolgimento del film.

L'equipaggiamento del personaggio viene visualizzato tramite questa schermata molto efficace.

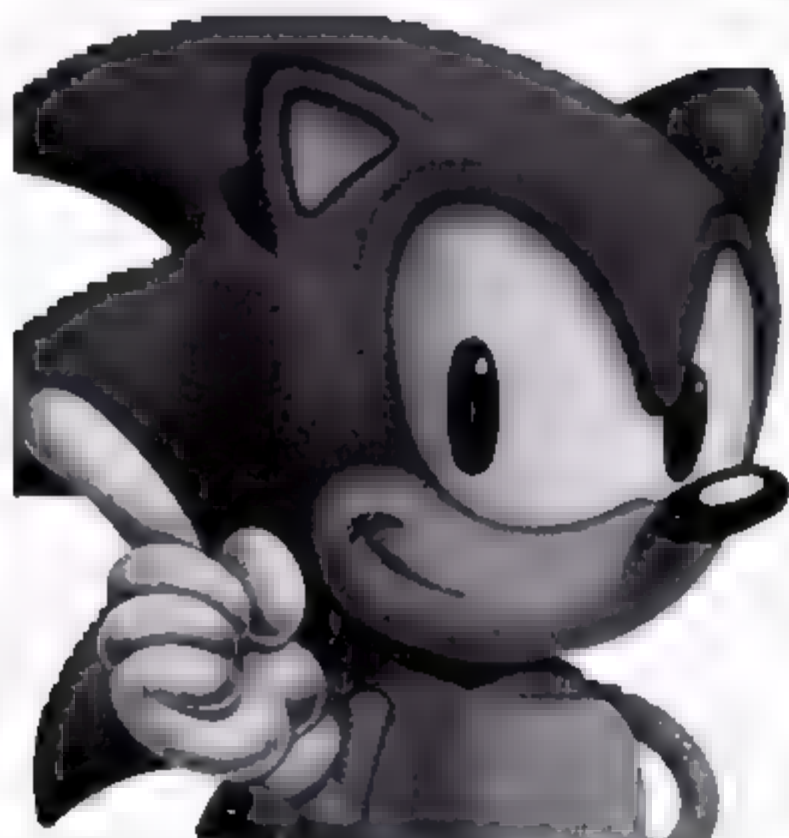
• *Vordak*

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI

**GIOCO E STRATEGIA
GAMES CENTRE
COLLECT
CARD**

Valida fino al 31 dicembre 1993

VIDEOGIOCHI PER CONSOLE

SNES/SFAMICON
World Heroes (Tel.)
Art of fignting (Tel.)
Mortal Kombat (Tel.)
S. Empire S. Back (Tel.)
Alien 3 (100)
J. League Soccer (Tel.)
Bomberman 93 (140)
Mario Coll (160)
Street F. 2 Turbo (160)
Tyny Toons (100)
S. Kick off (50)
Batman Return (100)
Alien/Predator (40)
Flying Hero (70)
S F1 Circus 2 (130)
Death Brade (140)

NEO GEO
Samurai Shod. (400)
Top Hunter (Tel.)
World Hero 2 (360)
Top Golf (130)
Mutation Nation (130)
Art of fighting (350)
Trash Rally (130)
Eight Man (150)
Fatal Fury 2 (360)

GAME BOY
Vasto assortimento tutte le novità
Favolose offerte su tutti i titoli

MEGADRIVE
Rocket K. Adv. (110)
Jurassic Park (Tel.)
Street Fighter 2 (Tel.)
Strider 2 (100)
S. Shinobi 2 (Tel.)
Fatal Fury (100)
Golden Axe 3 (90)
Splatter House 3 (90)
Mega CD
Silphead (Tel.)
Sonic (Tel.)
Illusion City (Tel.)
Final Fight (110)
Wonder Dog (70)
Galaxy Exp. 999 (Tel.)

PC ENGINE
Black Hole Ass (130)
Vigilante (35)
Street fighter 2 (90)
Cal 2 (75)
Macross 1 (130)
Mystic formula (130)
Winds of thund. (130)
Dungeon Exp. 2 (Tel)
Gundbuster 2 (115)

GAMEGEAR
Jurassic Park
Street of rage 2 (tel.)
Doraemon (60)
Street Figh 2 (Tel.)

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE SUPERFAM / MEGACD/ PC ENGINE

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - AMIGA - MAC

AL SUD IL PIU' GRANDE CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE FANTASY E DI FANTASCIENZA, WARGAME, MINIATURE E ACCESSORI.

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!

IMPORTAZIONE DIRETTA DI MODELLINI DA USA E GIAPPONE

MODELLINI IN OFFERTA
Jason 40.000
Robocop 3 60.000
Punisher 35.000
La Cosa 40.000
Pinhead 40.000
Elvira 40.000
Spiderman 35.000
S. Surfer 35.000

BOARDGAME IN OFFERTA
Battletch 50.000
Dungeon Q. 55.000
Fire Team 40.000
Dragon Q. 45.000
Favoloso
Warhammer A. Battle a 70.000

MINIATURE IN OFFERTA
Miniature in piombo 25 mm della serie personaggi Asterix a L. 2000
Miniature in piombo 90 mm della serie personaggi Bonelli a L. 20.000

91

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Niente male per il portatile di Sonic, forse si poteva fare un po' meglio.	Le musiche non sono male, ma gli effetti sonori sono pochini	Immediato e di semplice comprensione: buoni anche i comandi.	Vi ci vorrà un bel po' per finirlo a livello "hard". Più divertente in due.
7	7	9	8

COMMENTO

Anche questa volta la Sega ha fatto centro! Il gioco avvince fin dal primo schermo e se doveste cominciare a sentire le prime avvisaglie di noia, chiamate un vostro amico e collegatevi in link: vedrete che in due è tutto un altro gioco e che è molto più divertente spartirsi bestioni e power-up, dandosi una mano nelle risse o pestandovi tranquillamente tra di voi. Cosa c'è di meglio di una bella scazzottata prima dei pasti? Stimola la circolazione e fa venire appetito... Un "must" per tutti gli amanti del genere, consigliato anche a tutti gli altri possessori di Game Gear, non credo proprio che potranno pentirsi dell'acquisto

SCHEDA TECNICA

Titolo	Streets of Rage 2
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio

Per colpire

Per saltare

Streets of Rage 2

Uno dei più famosi e bei picchiaduro a scorrimento, già recensito su Mega Drive nel numero 15 dall'amorfico Biomassa, arriva anche sugli schermi del portatilone di casa Sega, con qualche cambiamento ma con lo stesso spirito...

I cambiamenti sono più che altro di quantità: la qualità del gioco rimane all'incirca la stessa della versione per Mega Drive (e il voto ne è un'ulteriore conferma). Sei livelli di puro picchia picchia violentissimo, con mostri alieni alla Predator, robot, bestioni di fine livello che sputano fuoco o che viaggiano su jetpack volanti, e chi più ne ha più ne metta... Non manca proprio la varietà nei nemici, si sente invece un po' di monotonia nelle armi e nei "power-up", pochi e abbastanza scontati: il solito cibo per recuperare energia, il solito coltello, il solito tubone... mancano le Katana, le mitiche spade dei Samurai del medioevo Japanese che ci facevano tanto sognare, mancano i coltelli-ninja presenti nella versione Mega Drive e anche le bombe...

POWER GAME

D'altra parte una delle cose che più mi hanno stupito, subito dopo aver acceso il mio Game Gear è stata l'assenza di Max, il wrestler cattivo e grosso come un armadio che dava, stritolando i nemici come sardine, un'impressione di potenza e un tocco di brutalità al tutto. Rimangono solo Axel, Blaze (mi sono innamorato di lei, ragazzi, altro che Chun Li!...Anche se non è bella come la Maki di *Final Fight 2*!) e Sammy, alias Skate, il bambino rompipalle che va in giro con i pattini a rotelle e ha la brutta abitudine di darli sui denti alla gente.Non c'è certo molto altro da dire sul gioco: lo conoscete tutti benissimo, e anche se non lo conosceste non ci vorrebbe molta immaginazione... La grafica è stata semplificata (mancano alcuni particolari nel background, gli sprite dei personaggi sono un po' più piccoli, ecc.) e il sonoro è nettamente inferiore rispetto alla versione Mega Drive, ma cosa vi aspettavate? Il pieno d'orchestra? Su, facciamo le persone serie! Nel complesso, comunque, c'è da dire che sono ben pochi i giochi che fanno venire voglia di giocare ancora anche dopo che li abbiamo finiti, magari due o tre volte. La cosa divertente è che finire il gioco con Axel non significa automaticamente saperlo finire con Blaze o Sammy, quindi la sfida rimane aperta e i tre livelli di difficoltà (e il numero di vite) mantengono vivi l'interesse e il divertimento. I controlli sono abbastanza buoni: è possibile colpire i nemici con un sacco di mosse diverse (ogni personaggio ha le sue caratteristiche peculiari), colpi, proiezioni, ecc. Gli amanti dei picchiaduro non possono lasciarsi sfuggire una cartuccia che, con la possibilità di giocare in due in link, è da considerarsi una delle migliori per questa console.

• *Scarlet*

Poveri negozianti, riusciranno a vendere qualcosa con questa cagnara per strada: "Bau, bau!!!"

I fondali su cui avverranno i nostri massacri sono stati semplificati rispetto all'originale.

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12 / 2 40138 BOLOGNA

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

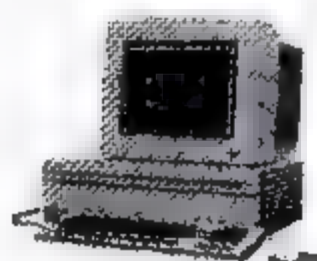
Db-Line srl

☎ 0332/819104

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

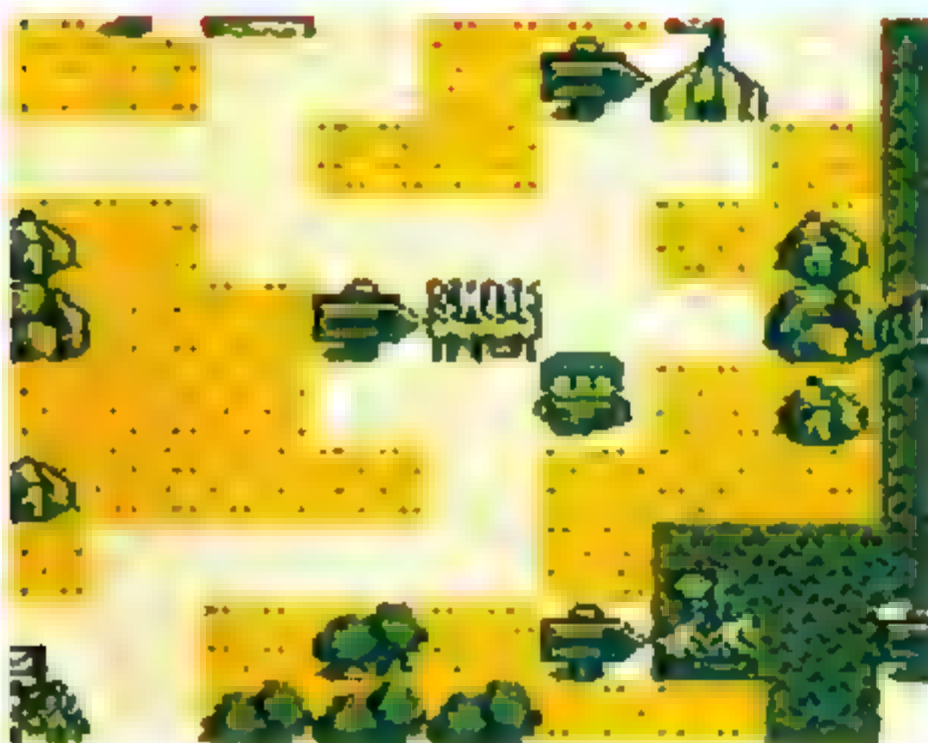
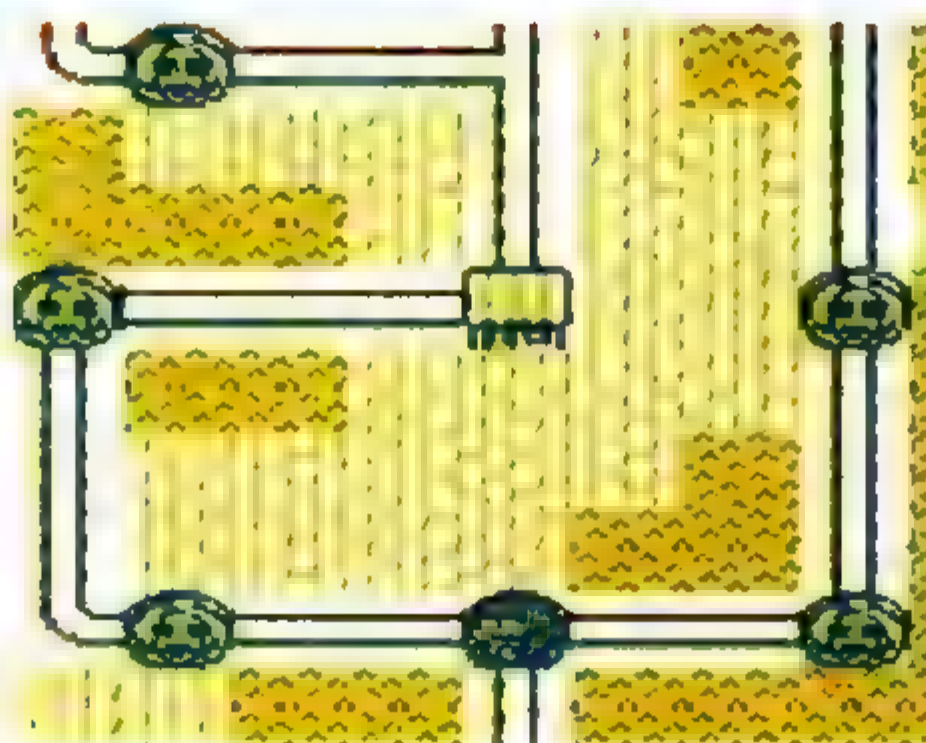
CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	MegaDrive 2 MD Final Solition	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-S Adv.Joystick MD-Menacer

SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Street Fighter 2 T.	Street Fighter 2 T.	Dracula	Fatal Fury	Blaster Master II	Speedy Gonzales
First Samurai	Football Fury	Bare Knuckle 2	Street Fighter II	Bare Knuckle II	Goal
Baseball 2020	Bart's Nightmare	Batman Returns	Batman revenge of J	Devastator (CD)	Felix the cat
Inindo	Batman Returns	World Cup Soccer	Bubsy	Davis Cup Tennis	N.Mansell's Racing
Unchartered Waters	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Jurassic Park	F22 Interceptor	Zelda - Hook
E.V.O.	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Chakan	Ecco the Dolphin	WWF King of Ring
Nigel Mansell Racing	Combatribes	Hook - Tom & Jerry	Desert Srike	Flash Back	Bugs Bunny 2
Cool World	Dorach	Lemmings	Summer Challenge	Chester ChetaH	F-15 - Rcing Fighter
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones - Mr. o
Star Fox - Star Wars	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	Mutant L. Football	King Salmon	Gradius III-Joe & Mac
Harley's Humongold	Fatal Fury	Incredible Crash D.	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys- Titus the Fox
Final Fight 2	Flying Hero	RC Grand Prix	Sorcerer's Kingdom	Magic Sage	Adventure Island II
Gemfire - Tuff e Nuff	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	AputSlan II
Football Fury	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Avenging Spirit
S. Mario all Star	Leading Company	SONIC 2	General Chaos	Puyo Puyo	Bart Simpson Deadly
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Jungle Strike	Road Rash II	Burning Pelpal
Paper Boy II	Metal Jack	WWF Steel cage	Joepardy	SIM Earth (CD)	Darwing Duck
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II Ramna 1/2 (CD)	Empire Strikes Star TreK: ext Gen.
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson -
Aero B12 II	Ramna part 2	Fatal Fury 2	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos Alpha Mission II	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Browl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!

Db-Vox 767303
VOXonFAX 767360

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)
FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044
Db-Vox 0332.767303 (VOCE) & **VOXonFAX** 0332.767360 (VOCE-FAX)
Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice di accesso !!
IL SERVIZIO E' GRATUITO

TUMBLEPOP

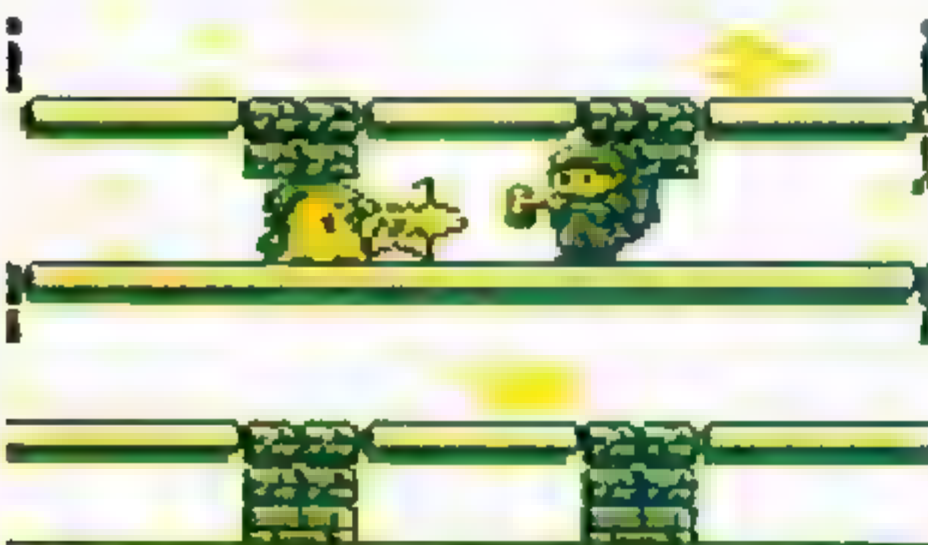
I nemici dell'igiene hanno ormai le ore contate! Dopo le persecuzioni razziali perpetrate ai loro danni dalla TV e da un esercito di casalinghe inferocite, ora anche la Data East sembra condannarli senza pietà. Afferriamo dunque un aspirapolvere e salviamo i destini dell'umanità.

La strada verso la pulizia è lunga ma con un po' (poca) pazienza, riusciremo a raggiungere l'igiene (vero, Apecar?)

La grafica della cartuccia fa rimpiangere "i bei tempi" dell'Atari 2600. Ma è possibile vedere ancora delle cose simili?

Hanno ucciso l'Uomo Ragno, chi sia stato non si sa; ma anche Superman è morto (il 16 novembre del '92) e persino Batman, dopo la scomparsa del fedele compagno Robin, comincia a perdere colpi. Insomma tira una brutta aria per i cari vecchi supereroi. Ma niente paura, dopotutto, morto un papa se ne fa subito un altro e i giovani d'oggi hanno scelto con decisione i nuovi miti degli anni 90: Idraulico Liquido e Anitra WC saranno i degni successori degli eroi Marvel.

Da sempre sensibile alle nuove tendenze giovanili la Data East prende la palla al balzo e sforna *Tumblepop*, il primo gioco della nuova generazione: dopo i platform games nascono infatti gli igienic-games!

In breve la trama: è il 2018. La cara vecchia Terra è stata sconvolta da una serie di disastri nucleari e ambientali e una nuova razza di super-schifezze e di batteri mutanti sta per sopraffare ciò che resta del genere umano.

Un solo eroe (che all'inizio avrebbe dovuto essere Mastro Lindo, ma poi è saltato l'accordo con la Spic e Span) si erge, armato di un potente aspira-polvere, a difendere i destini dell'umanità. Per riuscirci, dovrà eliminare una moltitudine di mostricciattoli annidati in una miriade di livelli a piattaforme, e sconfiggere poi i boss finali di ogni livello. Il gioco, fatta eccezione per l'aspirapolvere e qualche oggetto-bonus in più, è sostanzialmente identico al vecchio *Bubble Bobble* della Taito. L'unica differenza di rilievo è la mappa iniziale, che consente di scegliere l'ordine in cui affrontare i vari livelli (un po' come in *Super Mario Land 2*). L'opzione a due giocatori consente di giocare con un amico (no, non è l'amico Svelto) linkato e risolvere ogni schema in un Tot. Insomma, se anche voi credete che non esista sporco impossibile, allora questo prodotto potrebbe interessarvi.

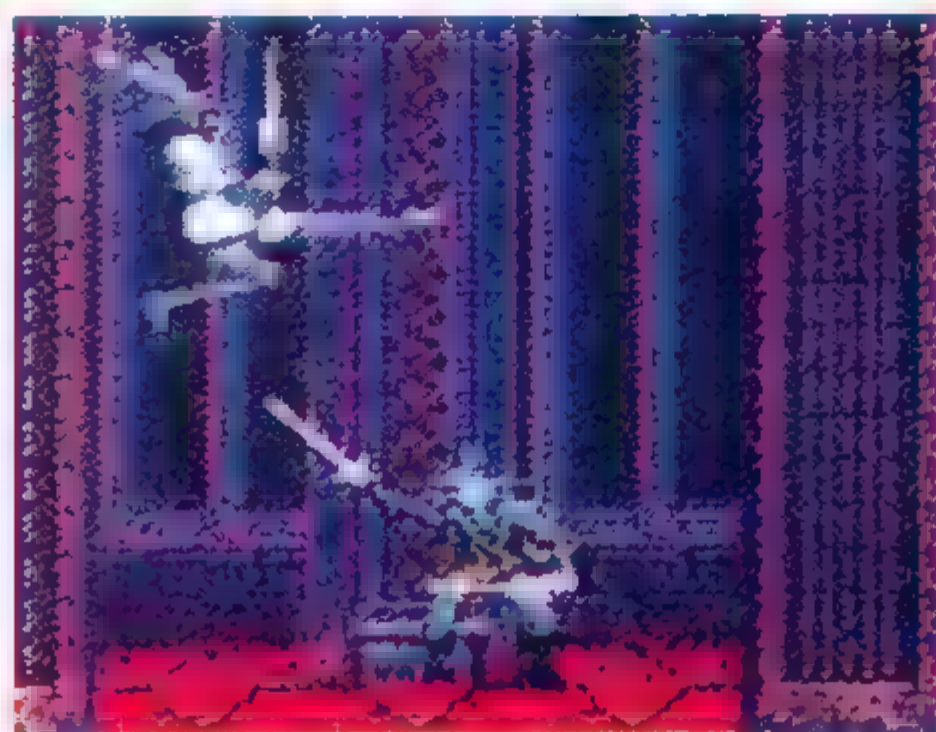
• **Vordak**

Sporco e batteri non avranno vita facile con il nuovo eroe dell'igiene deciso più che mai a porre fine alle loro scorribande.

COMMENTO

Lanciare un nuovo "platform" in un mercato già saturo di questo tipo di giochi è un impresa di per sé commercialmente rischiosa, specie se si tiene conto dell'ottimo livello qualitativo di alcuni titoli come *Super Mario Land 2* o *Kid Dracula*. Se poi il gioco in questione è brutto come *Tumblepop* allora il rischio diventa un suicidio. La grafica, decisamente mediocre, supporta un gioco noioso, scialbo, privo di originalità che non può assolutamente competere con la maggior parte dei titoli già in commercio e che si possono acquistare allo stesso prezzo. In definitiva: *Tumblepop*, se lo conosci lo eviti, se lo conosci non ti frega.

CHAKAN

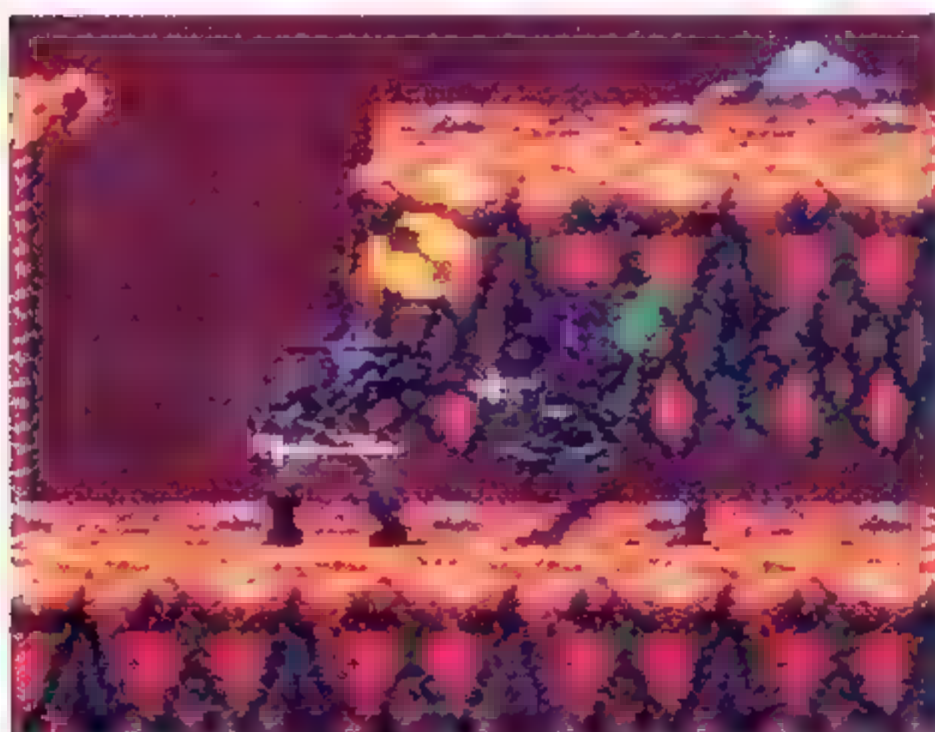
THE FOREVER MAN

È il fratellastro di Eddie, quello delle copertine degli Iron Maiden, ma pare sia imparentato anche con Freddy Krueger... Come lui, infatti, è praticamente immortale... Il suo scopo è distruggere i demoni dell'aldilà per poter finalmente riposare in pace.

Un prode spadaccino come Chakan può affrontare senza problemi questi buffoni saltellanti.

Cappellaccio nero, due spade in mano, incantesimi a profusione e uno sguardo davvero cattivo: ecco Chakan, l'ultimo eroe (o forse sarebbe meglio dire anti-eroe) di casa Sega: un guerriero talmente bravo e potente da sconfiggere la Morte in combattimento e conquistarsi così l'immortalità. Ma l'immortalità non è poi questa gran cosa: ok, per un paio di migliaia di anni ci si può anche divertire, ma poi viene davvero a noia! Immaginate cosa può significare leggere le recensioni di Apecar fino alla fine dei tempi! Chiunque tenterebbe il suicidio, in ogni modo... Ma se foste davvero immortali l'unica sarebbe sfidare di nuovo la morte, stavolta per farvi togliere questa orrenda maledizione.

E così è costretto a fare il povero Chakan, solo che stavolta oltre alla morte deve battere tutti i suoi demoni e le sue creature del caos, mostri di lava, non morti, guardiani terribili e bestie striscianti... A sua disposizione ha soltanto le sue due spade, compagne di mille avventure, e la sua conoscenza della magia. Qua e là, nei livelli e nello schermo di introduzione (dal quale potete accedere fin da subito a uno qualsiasi dei sei livelli da completare), troverete delle pozioni: sono importantissime! Infatti vi permettono di creare degli incantesimi attraverso una segreta procedura alchemica. Gli effetti di tali incantesimi vanno dal diventare invisibile o invulnerabile agli attacchi nemici, al distruggere tutto quello che c'è sullo schermo, dal potenziare le spade a ripristinare tutta l'energia perduta, ecc. ecc.

Se sono rimasti uguali i pregi di questo gioco (l'ottima trama e l'atmosfera durante l'azione, la grafica e un buon sonoro, per un gioco Game Gear) sono rimasti totalmente inalterati anche i difetti: non c'è modo di salvare né, effettivamente, di morire: quando la vostra energia scende a zero vi ritrovate nello schermo introduttivo e dovrete ricominciare il livello da capo, o tentare con un altro. Quindi è assolutamente necessario finire il livello con un solo omino, il che è abbastanza improbabile. Ci vuole la pazienza di un santone indiano per continuare a giocare ininterrottamente per ore tentando di finire i vari mondi! Non è che non sia bello, poteva semplicemente essere realizzato con un po' più di attenzione nei confronti del giocatore medio, che magari non ha, come massima aspirazione, quella di passare quattro giorni tappato in casa davanti allo schermo per vedere la schermata finale.

• *Scarlet*

I paesaggi sotterranei sono stati realizzati in maniera impeccabile. Complimenti ai grafici!

COMMENTO

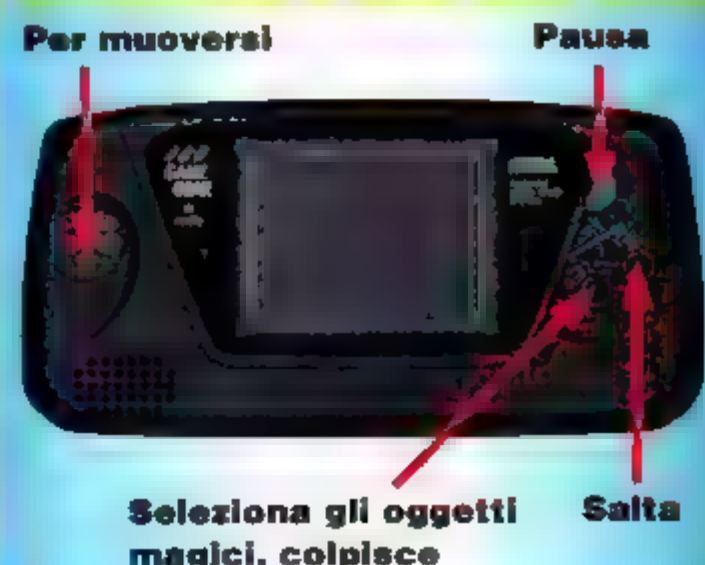
Se ci fosse stata la possibilità di continuare una partita già salvata o quanto meno di riprendere con i continua dal punto in cui siamo morti il voto ne avrebbe giovato moltissimo. Grafica e sonoro sono buoni e ben coordinati (anche se, come già detto, il sonoro non regge il confronto con gli scenari apocalittici dei vari livelli) Purtroppo l'eccessiva difficoltà del gioco rende l'interesse molto blando dopo le prime partite, almeno questo è l'effetto che ha sortito in redazione.
Se cercate un gioco d'azione nuovo con una storia originale, prendetelo assolutamente, se non siete particolarmente amanti del genere, cercate altrove.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Chakan
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 039/2720285

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA MELETTE DI GALLIO, 4 - 20052 MONZA (MI)
TEL.039/2720285 - FAX 039/6956979

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
Actraiser II		TEL
Alien 3	*	L. 129.000
Alien vs Predator		L. 129.000
Batman Returns		L. 139.000
Battletoads in BM	*	L. 129.000
Bomberman 93	*	L. 139.000
Brett Hull Hockey	*	L. 139.000
Bubsy	*	L. 129.000
Bio Metal		L. 145.000
Captain Tsubasa IV		L. 149.000
Combattribes		L. 135.000
Cool Spot	*	L. 129.000
Cross America		L. 129.000
Dead Dance		L. 139.000
Dracula	*	L. 129.000
Dragon Ball Z II		L. 145.000
Evo	*	L. 139.000
Exausted Heat II		L. 149.000
F.15 Strike Eagle		L. 129.000
Family Dog	*	L. 129.000
Fatal Fury		L. 139.000
F.1 Grand Prix II		L. 145.000
Final Fantasy V		L. 149.000
Final Fight II		L. 159.000
First Samurai	*	L. 129.000
Gradius III		L. 89.000
Kiki Kay Kay		L. 139.000
Home Alone		L. 89.000
International Tennis T.		L. 155.000
J. League Soccer		TEL
Jimmy Connors Tennis		L. 135.000
Kavasaki	*	TEL
Lost Vikings	*	L. 125.000
Mario is missing	*	L. 129.000
Mortal Kombat	*	TEL
Nigel Mansell F1		L. 139.000
Out of this world		L. 129.000
Pop'n'twin Bee		L. 129.000
Populous II		L. 99.000
Power Athlete		L. 119.000
Ran ma 1/2 II		L. 159.000
Ret. of Double Dragon		L. 125.000
Road Runner		L. 135.000
SD Great Battle 3	*	TEL
Star Fox		L. 139.000
Street Combat		L. 139.000
Sonic Wings	*	TEL
Super Slap Shot	*	L. 129.000
Super Volley Ball II		L. 139.000
Super Star Wars		L. 135.000
Super NBA Basketball		L. 129.000
Super Battle Tank		L. 89.000
S.Deformed Soccer		TEL
Street Fighter II		L. 149.000
Stret Fighter II Turbo	*	TEL
Super F.1 Circus ltd		L. 89.000
S.Kick Boxing		L. 145.000
Super Mario Kart		L. 135.000
S.Deformed art of fight.		TEL
The VII Saga		L. 139.000
Super Scope Bazooka VI		L. 139.000
Super Turrican	*	L. 119.000
Tazmania Story	*	L. 139.000
Tiny Toons		L. 129.000
WWF Royal Rumble		L. 139.000
Waldo Search		L. 115.000
World Hero	*	L. 159.000

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo		Prezzo
Atomic Runner Chelnov		L. 69.000
B.O.B.	*	L. 125.000
Bare Knukle II st.rageII		L. 115.000
Batman Returns		L. 89.000
Blaster Master II	*	L. 119.000
Bubsy		L. 119.000
Bull's vs Blazer		L. 119.000
Captain Planet		L. 99.000
Champion Bowling	*	L. 115.000
Cyborg Justice		L. 105.000
Cool Spot	*	L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)		L. 59.000
Dashin Desperados	*	L. 116.000
D. Robinson Basketball		L. 79.000
Donald Duck		L. 65.000
Doraemon		L. 89.000
Ecco The Dolphin		L. 99.000
F-15 Stryke Eagle II	*	L. 119.000
Fatal Fury		L. 119.000
Flash Back		L. 125.000
General Chaos		TEL
Ghost'n'ghouls		L. 79.000
Golden Axe III	*	L. 109.000
Hit The Ice		L. 109.000
Indiana Jones		L. 125.000
Jungle Strike	*	L. 119.000
Jurassic Park	*	L. 115.000
Kick Boxing		L. 109.000
King Of The Monsters		L. 119.000
Jack Nicklaus Golf	*	L. 119.000
James Bond 007 The Duel		L. 95.000
X-Ranza		L. 99.000
Magin Saga		L. 109.000
Mickey & Donald		L. 99.000
Mutant League Footb.	*	L. 109.000
Mortal Kombat	*	TEL
Ninja Turtles		L. 115.000
Out Run 2019		L. 79.000
Phantasy Star IV	*	TEL
Rampart		L. 104.000
Risky Woods		L. 99.000
Rocket Knight	*	L. 104.000
Splatter House III		L. 105.000
Snow Brothers		L. 129.000
* * * * * * * * * * *		
-STREET FIGHTER II-		TEL
* * * * * * * * * * *		
Strider II	*	L. 119.000
Super Monaco GP II		L. 74.000
The Human		L. 129.000
Thundr Force IV		L. 129.000
Technoclash	*	L. 109.000
Tiny Toon Adv.		L. 105.000
Tyrants		L. 129.000
Toys	*	L. 119.000
Wonder Boy III		L. 59.000
Shining Force		L. 119.000
Sonic II		L. 79.000
USA Team Basketball		L. 95.000

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119.000
Bari Arm	L. 129.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Indiana Jones (USA)	L. 109.000
Final Fight	L. 125.000
Jaguar 1xj 220	L. 129.000
Galaxy Express 999	L. 125.000
Monkey Island (USA)	L. 109.000
Mega swartz child	L. 99.000
Night Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 119.000
Sol Feace	L. 79.000
Ranma 1/2	L. 129.000
Rise of the Dragon	L. 104.000
Road Blaster FX	L. 106.000
Silpheed	L. 129.000
Sim Earth	L. 85.000
Spiderman vs Peng. (USA)	L. 109.000
Switch	L. 99.000
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Time Gal	L. 106.000
Thunder Storm Fx	L. 85.000
Wolf Child	L. 95.000
Wonder Dog	L. 79.000
Vingdams II	TEL

CARTUCCE GAME GEAR

- Aliens
- Chuck Rock
- Clutgh Hitter
- Crush Dummies *
- Crystal Warriors
- Defender of the oasis
- J.Montana Football
- In the wake of Vampire
- Monaco GP II
- R.C. Grand Prix *
- Shinobi II
- Spiderman Sinister 6 *
- Wrestemania Steel Cage *
- Kick Rush [illegible]cio *

GAME BOY

- Battletads 2
- Joe & Mac
- Star Trek New Generation
- Titus The Fox

PC ENGINE

Titolo	Prezzo
Adventure Island	L. 75.000
Dodge Danpei	L.115.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Fire Pro Wrestling	L. 75.000
Dungeon Explorer II	L.115.000
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Sports	L. 75.000
Power Tennis	L.129.000
Racing Spirit	L. 75.000
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L.139.000
Youkay Douchunke	L. 45.000

DISPONIBILI TITOLI ANCHE PER IL CD-ROM

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Ghost Pilot
- Blue's Jorney
- Eight Man
- Ninja Combat
- Riding Hero
- Soccer Bravl
- Super Side Kick
- Art of Fighting
- Sengoku II
- 3 Count Boat
- World Heros II 147M
- Samurai Shodown
- Top Hunter 162Mega

CONSOLES :

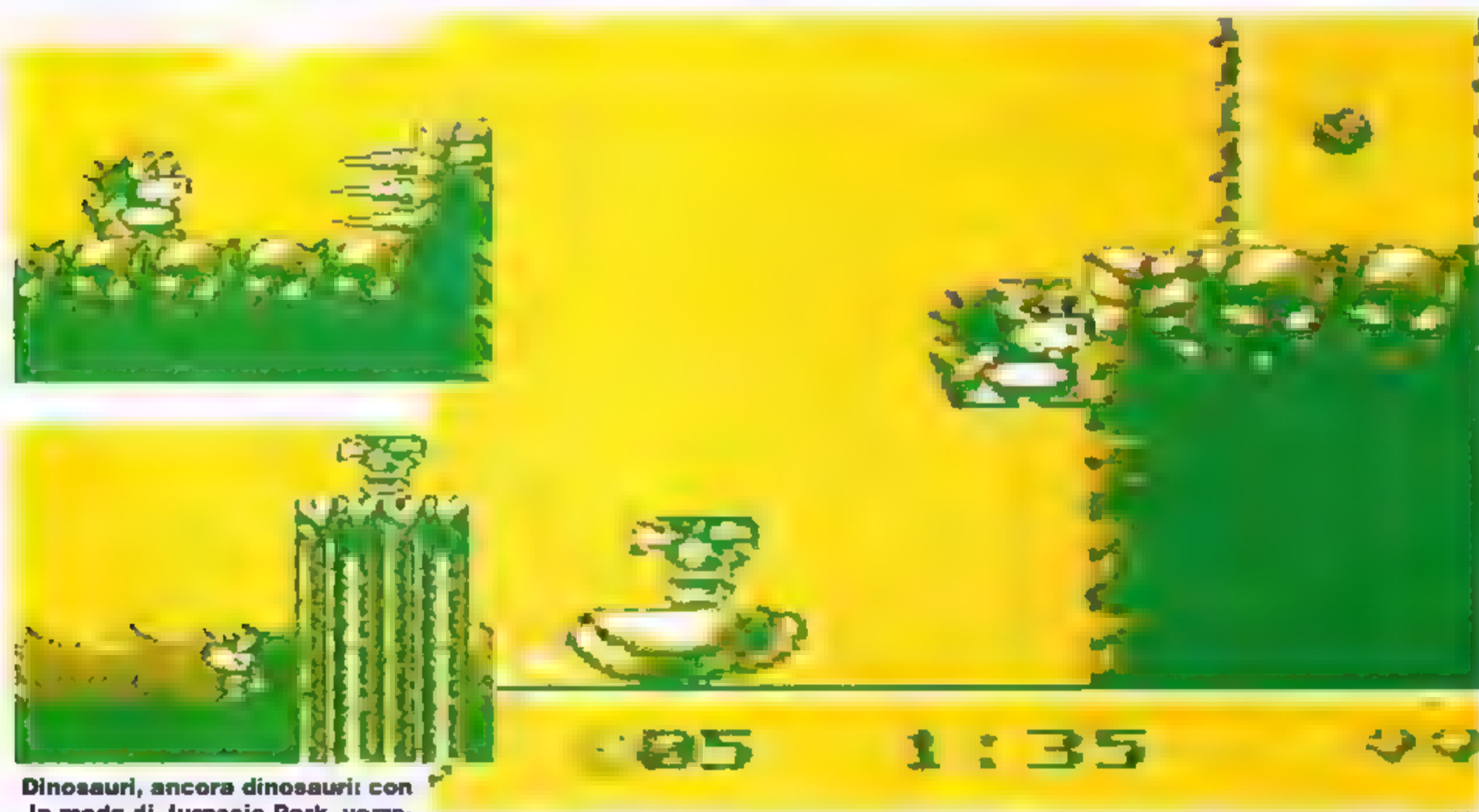
- SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
- SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
- SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
- GAME BOY LIT. 149.000
- GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
- MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
- MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
- GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
- SEGA MEGA CD L.538.000 / MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
- NEO GEO + FATAL FURY II LIT.999.000
- NG JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
- PC ENGINE GT + GIOCO LIT.449.000
- S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000
- M E G A D R I V E II LIT.285.000
- MEGA CD II+FINAL FIGHT+PRINCE OF PERSIA+GIOCO LIT.689.000

I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE IN PUBBLICITA.

Siete stanchi del solito platform carino e un po' cretino? Ne state cercando uno che abbia come personaggio principale un animaletto completamente scemo e veloce quanto quel porco di un porcospino di Sonic? Avete voglia di tirare il naso di Dupont?

Canappone di Dupont a parte, in questo nuovo giochillo per il nostro portatile Nintendo vestiamo i panni di un buffissimo e velocissimo dinosauro al quale il solito beota ha rapito la "tenera" fidanzata. Motivo di tale vile atto? Una squallida pozione che necessitava del femminile ingrediente.
Cosa fare è presto detto: armarsi del potente pancione e catapultarsi alla ricerca del castello malefico. Questo, secondo le indiscrezioni di un volatile di passaggio, dovrebbe trovarsi in via delle paludi, subito dopo via della giungla e piazza della caverna. Un percorso pazzesco, ma che il Dino deve affrontare per poter rivivere con la sua compagna nuovi e teneri momenti sulla tavola da skate. Il Dino (che non è il nome ma una abbreviazione di dinosauro), oltre a poter utilizzare sassi e affini per colpire i nemici, è in grado di servirsi del suo enorme pancione come se fosse una zavorra e, così facendo, acquistare una incredibile velocità nelle discese. Questo non vuol dire invulnerabilità, ma solo rincorsa per salti straordinari, alti e lunghi quanto i burroni e le voragini più grandi. La struttura del gioco è tra le più collaudate del genere piattaforme: nemico in formato gigante alla fine dei tre livelli che formano la sezione. Trampolini, piattaforme mobili, speciali trasportatori (come le tartarughe volanti che agiscono, nonostante le vive proteste del nostro protagonista) ecc., sono gli altri elementi che "arredano" i vari scenari.
Ogni vita è costituita da quattro cuoricini, ovvero i colpi che Dino può ricevere prima di perire, e ogni partita dà la possibilità di continuare il gioco per ben tre volte. Ciò che può seccare è ricominciare dall'inizio del livello ogni volta che si muore o, peggio, dall'inizio della sezione se si continua la partita; forse tutto ciò serve per compensare una longevità non eccezionale. In fin dei conti, però, la simpatia del Dino (specialmente se si mette a giocare con le palline o a suonare la batteria quando lasciato immobile troppo a lungo) e la sua velocità sono da soli due elementi che rendono il gioco un buon gioco. Se poi si aggiunge il fascino di una nuova sfida a piattaforme, beh... che volete di più.

• *Log*

Dinosauri, ancora dinosauri: con la moda di Jurassic Park verremo inondati in tutte le salse!

Buona la realizzazione degli scenari e dei personaggi

Noioso motivetto che può essere eliminato

Controllo istintivo e immediato

Forse non tutti saranno spinti a portarlo a termine

COMMENTO

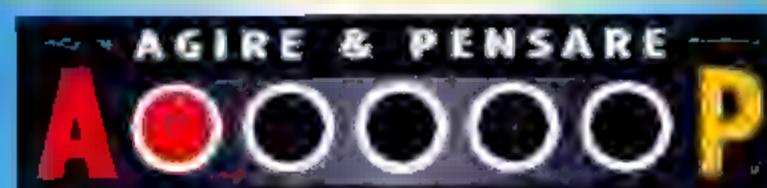
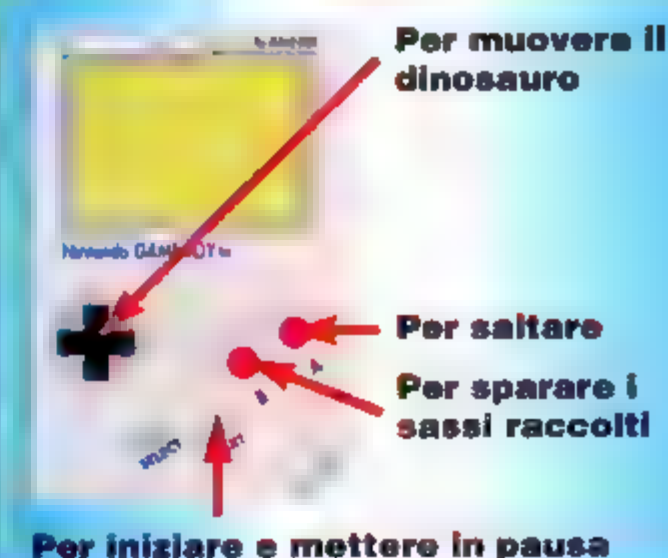
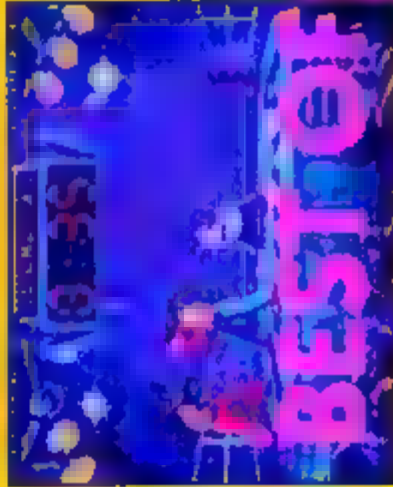
Senza ombra di dubbio il gioco possiede un certo fascino, derivante sia dalla sensazione di vedere un Sonic monocromatico, sia dal divertimento che suscitano le espressioni beote dell'animaletto, ed è anche dotato di una buona giocabilità, ma non per tutti può rivelarsi una spesa indispensabile. Il GB abbonda di giochi a piattaforme e sicuramente questo è uno dei più carini e originali, ma purtroppo rimane troppo povero per raggiungere la vetta del Power Game. Povero di effettiva varietà, ovvero quella che va oltre i diversi scenari di gioco, e carente di quella strana energia che ti spinge a voler finire il gioco a tutti i costi. *Baby T Rex* rimane un gioco divertente, ma che di certo non verrà ricordato a lungo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Baby T-Rex**
Casa	**Beam Software**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**3**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Game Flash

Best of the Best **(86% per GameBoy) conferma la sua buona qualità di simulazione sportiva anche per Super Nintendo. Gli altri giochi non sono delle pietre miliari della storia dei videogiochi ma se siete degli appassionati di bowling o di biliardo forse troverete pane per i vostri denti.**

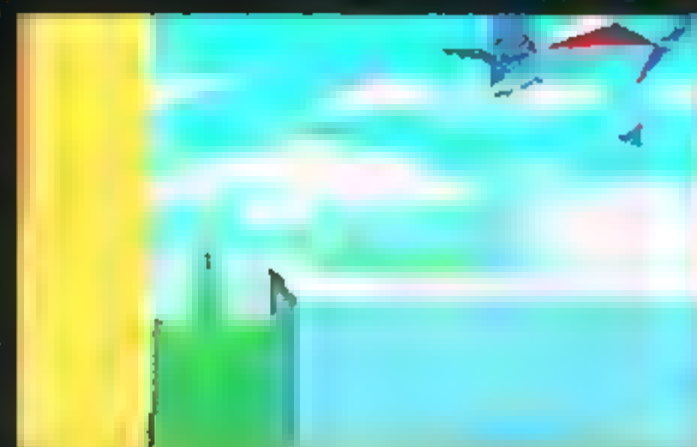
TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE	Gametek	Super Nintendo	Import	Sportivo	1	No	5/10	4/10	1	Per gli amanti delle offerte speciali ecco qui due giochi in uno. Il gioco permette, infatti, di cavalcare moto di grossa cilindrata e watercraft capaci di prestazioni spettacolari, sia provandole singolarmente su uno dei percorsi disponibili, sia iscrivendosi al tour che prevede la doppia prova per ogni tappa. Purtroppo questa offerta da A&O si può classificare tra le più scadenti in circolazione: una vista aerea che mostra un tratto di strada insufficiente per ogni tipo di manovra, una giocabilità semplicemente assurda, un basso quoziente d'intelligenza degli avversari (praticamente sono degli ostacoli mobili) e un basso numero di competizioni sono solo le pecche più evidenti della cartuccia...EVITATELO!	33
CHAMPIONSHIP BOWLING	Mentrix software	Mega Drive	Import	Sportivo	1/4	No	7/10	7/10	1	*Championship Bowling* è una simulazione accurata e molto giocabile. Purtroppo è una simulazione di bowling e quindi, per quanto bene possa essere realizzata, non può avere una grossa longevità e dopo aver giocato qualche partita è destinata a finire su uno scaffale impolverato. Può essere divertente da giocare in tanti ma, considerando l'enorme quantità di titoli disponibili per Mega Drive che ammettono più di un giocatore, difficilmente la scelta di un gioco per una serata tra amici può cadere su questa cartuccia. Per lo stesso prezzo si possono trovare molte altre simulazioni sportive di buona qualità e sicuramente più avvincenti. Tenetene conto prima di un eventuale acquisto.	72
SPIDERMAN 3	Ljn	Gameboy	Import	Azione	1	No	7/10	6/10	1	Terza avventura per l'arrampicamuri più famoso del mondo. Questa volta il nostro Spidey deve fermare un'imponente invasione di alieni e mostriciattoli vari. A parte un aspetto grafico di notevole qualità e una dose di azione più elevata, il gioco non presenta alcuna novità sostanziale, sembrando quasi un "update", se posso usare il termine, del precedente episodio. In compenso la giocabilità è scemata ulteriormente, rendendo la lotta con i nemici quasi impossibile (bisogna infatti essere a lunghezza di gamba per colpirli) e la scalata sui muri una sofferenza unica, tanto che è difficile arrivare alla cima di un grattacielo senza che qualche invocazione sia rimbombata nella stanza di casa vostra. Se volete un gioco d'azione divertente e poco frustrante è meglio che vi rivolgiate altrove.	58
CHESTER CHEETAH	Kemco	SNES	Import	Piattaforme	1	1/5	5/10	7/10	1	Insomma...si poteva fare meglio! Non voglio dire che sia il solito gioco a piattaforme con i soliti mostriciattoli, i soliti oggetti da recuperare, i soliti scenari un po' sciatbi e francamente triti e ritriti, ma francamente... è proprio così. L'idea in origine era davvero buona e certi particolari come l'esaltamento per la "sezione rock" o gli occhiali speciali sono carini ma, santo cielo, gli sfondi sembrano i disegni che facevo io all'asilo, per non parlare della grafica degli sprite assolutamente elementare, arriviamo alle medie solo per quanto riguarda il backgroud sonoro, ma più in là davvero non si va. Ora mi dico, con tutto l'analfabetismo che c'è in giro per il mondo, suvvia almeno i giochi per SNES facciamoli un po' benino!!!	64

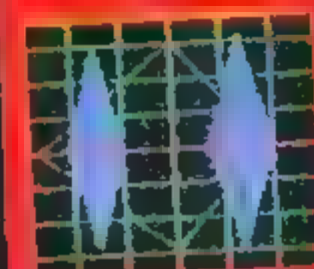
Gioco	Produttore	Sistema	Distributore	Genere	Giocatori	Continue	Grafica	Sonoro	Livelli	Commento	Voto
CAESAR'S PALACE	Virgin	Game Boy	Import	Casinò	1	No	5/10	4/10	1	Non si può proprio dire che al Game Boy manchino le risorse per simulare con efficacia l'intera attività di un casinò di Las Vegas. Dopotutto non è un compito gravoso né in termini di grafica né in termini di sonoro. E allora perché diamine questa cartuccia racchiude solo una parte dei divertimenti che si possono ritrovare in una sala da gioco e nemmeno quelli più intrippanti? In effetti solo le slot machine, il blackjack e il poker giocato contro le "macchinette" sono a nostra disposizione e, vi garantiamo, verranno a noia dopo pochissimo tempo. Ma dove è finita la cara e vecchia roulette? E il poker, quello vero? Chiedetelo alla Virgin, non non sappiamo trovare risposta...	60
AEROBIZ	Koei Corporation	Mega Drive	Import	Simulazione	1/4	2 Save	7/10	7/10	5	Si tratta di una simulazione gestionale di una compagnia aerea internazionale, in cui il giocatore impersona il ruolo di direttore generale. Cercare di illustrare il gioco nella sua globalità è un'impresa pressoché impossibile, vi basti pensare che ogni aspetto della gestione è stato preso in considerazione e simulato. Il tutto viene gestito da un efficace sistema di menu e sottomenu selezionabili grazie a icone evidenziate da un puntatore. Il gioco ammette sino a 4 giocatori che possono cimentarsi nella gestione di altrettante compagnie... Ma diciamoci la verità: è veramente questo che vogliamo da un videogioco? Ai posteri l'ardua sentenza.	63
ALIEN VS PREDATOR	Activision	Super Nintendo	Import	Picchiaduro	1	3	7/10	6/10	4	Il picchiaduro alieno già massacrato da Apecar viene rimassacrato in forma di Game Flash. La grafica e il sonoro sono stati leggermente migliorati per questa versione ufficiale europea, ma la sostanza rimane la stessa. è dannatamente ripetitivo e noioso, manca di originalità, ci sono poche mosse... E potrei andare avanti così ancora per molto. Unica cosa decente sono gli sprite grandi e abbastanza ben disegnati, ma certo un disegno, per quanto bello, non basta a fare un bel gioco, anzi, non basta neanche a farne uno brutto. Lasciate perdere, dateci retta, ci sono tanti altri picchiaduro che meritano decisamente di più.	50
SNOW BROS	Toaplan	Game Boy	Import	Piattaforme	1	Sì	7/10	6/10	1	Hanno rapito la principessa del regno delle nevi! Bisogna fare qualcosa...Questo è il compito adatto a uno dei fratelli Snow! Ecco un nuovo clone di *Bubble Bobble* in cui il vostro obiettivo è di far fuori tutti i nemici presenti sullo schermo investendoli con enormi palle di neve. Ogni tanto potrete raccogliere utili bonus, come uno sparo più potente, più lungo o una pozione che vi velocizza! Ogni dieci schermi dovrete affrontare un guardiano di fine livello abbastanza tosto, che dovrete colpire con i suoi stessi mezzi! Un gioco carino che potrebbe interessare gli appassionati del genere... Per gli altri, lasciate perdere! Peccato non si possa giocare in due!	65
BEST OF THE BEST	Loriciel	Super Nintendo	Leader	Picchiaduro Simulazione	1/2	Sì	8/10	7/10	1	Non si tratta di uno scarno picchiaduro ma, probabilmente, della miglior simulazione di combattimento mai vista su computer o console. Dal punto di vista tecnico, il gioco se la cava con tutti gli onori... e da quello della simulazione è un vero gioiello! Infatti potrete allenare il vostro kick-boxer, decidere quale sarà la sua panoplia di colpi tra un carnet di un'ottantina, ecc. Durante i combattimenti non dovrete premere i pulsanti a tutto andare, ma studiare l'avversario e prevedere le sue mosse. Tutte le caratteristiche del personaggio vengono salvate sulla cartuccia. Se siete dei fanatici del Kickboxing, non lasciatevi scappare questo gioco.	85
SIDE POCKET	Data East	Mega Drive	Import	Biliardo	1/2	No	6/10	6/10	1	Ottimo gioco di simulazione di biliardo: in giro per gli Stati Uniti d'America in cerca di scommesse forti e di splendide ragazze... Una vita che molti di noi potrebbero invidiare anche se come videogioco, per quanto ben realizzato, non può che interessare agli appassionati del genere. Tutti gli altri, dopo qualche partita, si troverebbero irrimediabilmente a sbadigliare. Rivolgendoci, dunque, a questa minoranza (o maggioranza?) di virtuosi della stecca, vi consigliamo di fare una bella sfida con i vostri amici con il modo a due o con i "tricks" del tavolo verde, come far passare la palla in mezzo a bicchieri pieni e prove simili.	75

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 1

STAGE 1: CORNERIA

Subito dopo il lancio noterete due navi-uccello che vi verranno contro dal lato in alto a sinistra dello schermo. Dopo di questo, Slippy volerà sotto di voi dirigendosi verso i quattro archi. Seguitelo: apparirà un'icona di doppio blaster nel grande tunnel blu subito dopo gli archi. Seguite il tunnel e arriverete a scontrarvi contro un'unità di carri armati a terra tra due torri UFO.

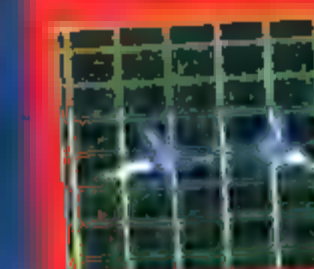
I nemici successivi che dovrete affrontare saranno delle altre torri UFO affiancate da torri blu. Assicuratevi di distruggere almeno una delle torri, altrimenti vi crolleranno addosso quando cercherete di passarci sotto. A questo punto incontrerete per la prima volta alcuni dei grandi droidi che viaggiano sulla superficie del pianeta del sistema Lylat. Questi due stanno portando una torre blu: basterà distruggere uno dei droidi per far saltare in aria anche il suo compagno. Arriverete, quindi, nella periferia della città: continuate attraverso i piccoli blocchi squadrati e sparate al droide che vi verrà incontro da sinistra, poi volate a distruggere un altro carrarmato che vi darà un bonus di Nova Bomb. A questo punto entrerete nella città vera e propria e incontrerete la prima torre. Fate curvare la nave verso destra e poi di nuovo a sinistra per attraversare il passaggio tra gli edifici; ripetete la manovra anche alla torre successiva. Quando la raggiungerete girate a destra in modo da andare verso l'edificio rosso e prendere un'altra Nova Bomb, poi di nuovo a sinistra per rimettervi sulla rotta principale. Alla fine di questa strada incontrerete un altro droide, che arriverà da destra. Scoprirete un grande scudo blu rotante di fronte a voi, dopo aver passato il droide. Entrerete in un passaggio con quattro torri blu che dovrete distruggere, per evitare che vi crollino in testa. Continuate a volare superando un altro droide e un gruppo di carrarmati, fino ad arrivare al grande droide dalle braccia lunghissime. Dopo averlo distrutto, incontrerete la portaerei da battaglia.

La chiave per superare questo guardiano è molto semplice: distruggete immediatamente i ganci delle navi, non appena escono due caccia. Basteranno pochi colpi per danneggiare seriamente questa sezione. Dirigetevi poi a sinistra e puntate sul muso dell'Arwing, nel cielo. Sparate una Nova Bomb sul collegamento tra la nave principale e i due motori sulla sinistra. Una bomba distruggerà entrambi i reattori e sarete così in grado di distruggere la nave a distanza. Non appena vedete che sta cercando di girare, tirate un'altra Nova Bomb proprio sul muso per farla finita definitivamente. Oppure potete continuare a sparare mentre la nave si allontana.

OGGETTI

BLASTER

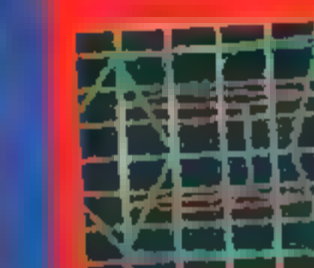
Potenzia il vostro blaster (date un'occhiata al box sulle armi).

EXTRA LIFE

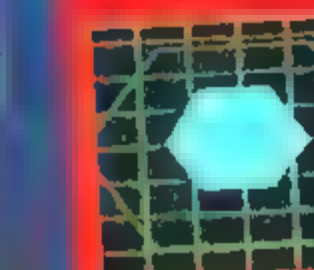
(Vita extra)

Sparate tre volte agli angoli, per una vita-extra!

EXTRA WING

(Ala extra)

Se avete un'ala rotta questa potrà rimpiazzarla

SHIELD

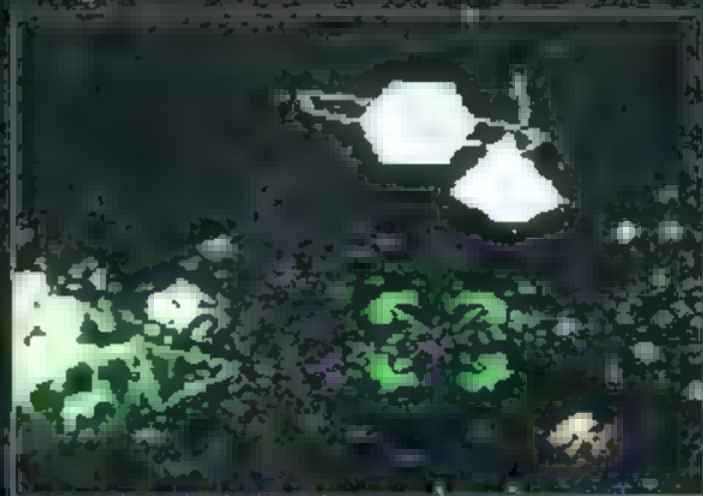
(Scudo)

Vi darà un'invulnerabilità limitata.

NOVA BOMB

L'arma finale per prendere i nemici a calci nelle gengive!

SN SUPER NES

STARFOX

Il primo gioco a sfruttare le potenzialità del chip Super F/X è probabilmente uno dei giochi più chiacchierati per SNES dai tempi di *Street Fighter 2* e *Super Mario World*. Il SNES è sempre sotto l'occhio di tutti, in attesa di innovazioni, ma il chip Super F/X ha dato veramente il meglio! *StarFox* (conosciuto anche come *Starwing*), permette una velocissima manipolazione di poligoni e tuffa il giocatore in un universo di astronavi giganti, robot e insidie micidiali. Il giocatore controlla Fox McLeod, il comandante di uno squadrone di Arwing, che combatte contro i malvagi dell'armata di Andross. Game Power vi presenta la soluzione completa di questo gioco notevole.

STAGE 2: LA CINTURA DEGLI ASTEROIDI

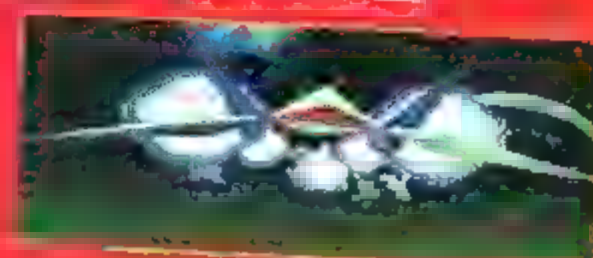
Prima di entrare in questo livello verrete attaccati da destra da tre navi a cuneo. Dopo averle distrutte, fate attenzione alle navi dalla punta rotante che arrivano dal basso; fanno da diversivo a un caterpillar spaziale che si muove dal fondo sinistro dello schermo. Distruggete la punta blu per liberare le piccole navi gialle, che dovrete distruggere. Entrerete, finalmente, nel campo di asteroidi; ricordatevi che potrete sparare soltanto a quelli dorati, quindi evitate a tutti i costi quelli grigi. Continuate il vostro viaggio attraverso il campo fino ad affrontare un'altra nave a cuneo e un caterpillar; a questo punto dovreste incontrare un gruppo di navi-clessidra (generalmente arrivano in gruppi di quattro, anche se sono visibili soltanto due di esse per volta). Distruggetele tutte per guadagnarvi uno scudo-bonus. Dopo aver superato queste astronavi entrerete in un campo di asteroidi ancora più grande: assicuratevi di distruggere più pietroni dorati possibile, in modo da aprirvi un passaggio. Nel mezzo di questo campo scoprirete una nave saltellante (dal primo livello) che zampetta da un asteroide all'altro. È possibile passare proprio sotto di esso e prendere la Nova Bomb bonus senza subire alcun danno. Continuate a volare fino a che non vedrete il serpente di asteroidi che vi viene incontro: troverete questi serpenti dopo aver distrutto un asteroide e potrete distruggerli facilmente con un singolo colpo. Comunque il vostro più grande problema, in questo schermo, è costituito dalla catena rotante di asteroidi: dovrete distruggere l'asteroide dorato in centro per far saltare l'intera catena. Subito dopo questo incontrerete alcune sfere rotanti che lanceranno verso di voi numerose palle di fuoco: potrete evitarle meglio dopo che vi avranno superato. Continuate a distruggere i vari asteroidi dorati che vi si avvicinano e scoprirete ben presto un grande cerchio blu rotante che ricaricherà completamente i vostri scudi quando ci passerete attraverso. Continuate sulla vostra rotta facendo attenzione alle navi-clessidra e ai serpenti: arriverete a un'area piena di astronavi che lanciano palle di fuoco. Quando sarete riusciti a superare questo insidioso pericolo, vedrete una nave a forma di tre triangoli uniti a formarne uno più grande. Sparate nel centro prima che possa lanciare una palla di fuoco: dovrebbe saltare in aria e riformarsi; dovrete ripetere quest'azione tre volte prima di distruggerla definitivamente. Subito dopo dovrete affrontare lo Schiaccia-Asteroidi.

LE ARMI DELLA VOSTRA NAVE

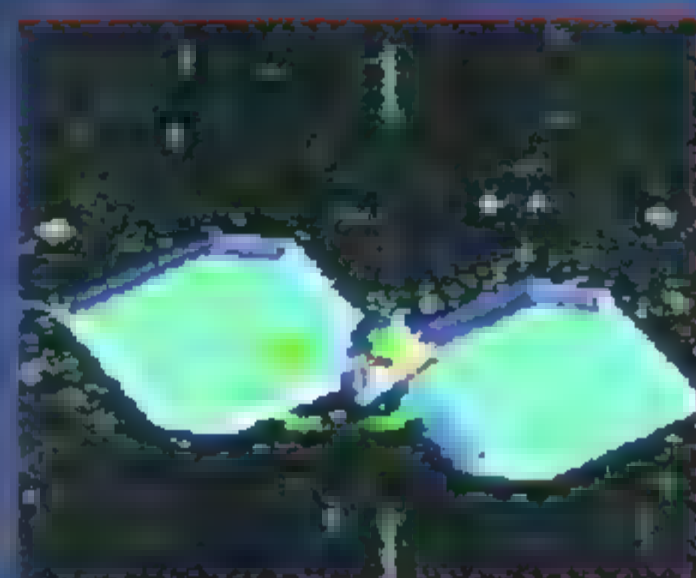
Laser singolo

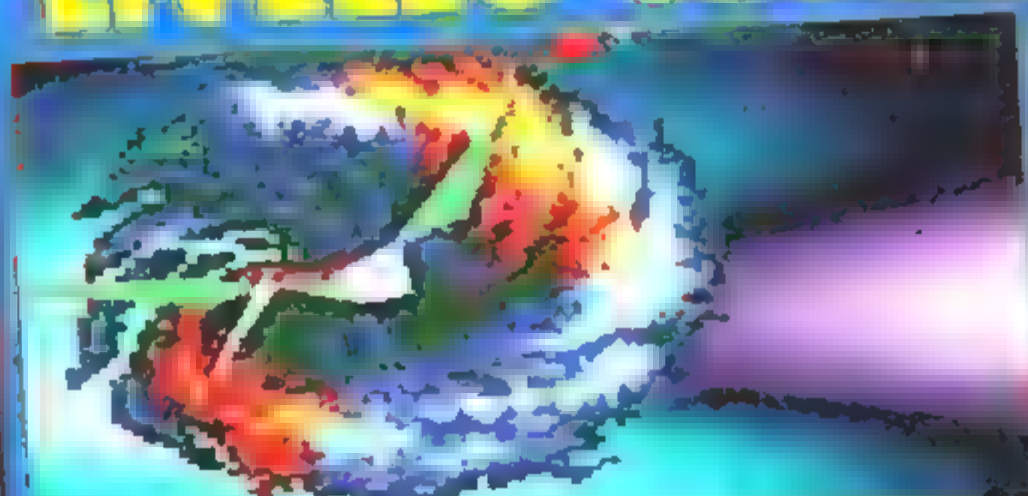
Si tratta di un'arma con un limitato raggio d'azione. Fate in modo di non arrivare a uno dei guardiani armati solo di questa.

Doppio Blaster

Decisamente meglio! Può fare fuori la maggior parte dei boss, ma potrebbe lasciarvi a piedi in una situazione troppo ardua.

Palle di fuoco

Potere Supremo! Le palle di fuoco [illegible] tecnologia! Ideali per qualunque guardiano.

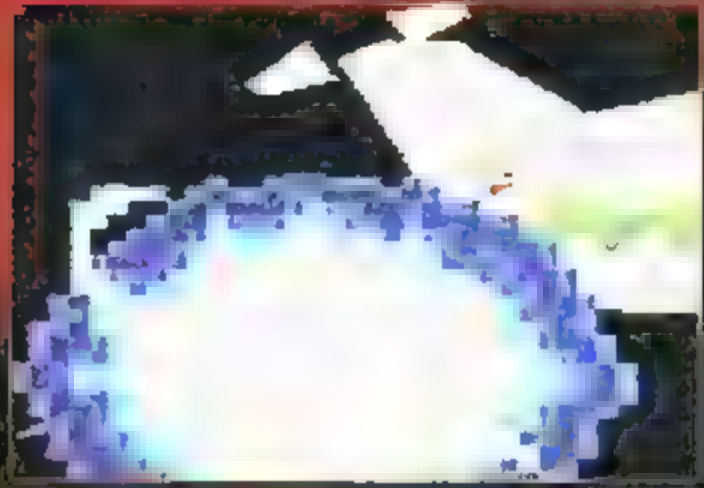
Arriverà da sotto e comincerà lentamente a girare. La vostra nave si muoverà automaticamente all'interno e all'esterno della zona di fuoco: scegliete la vista interna della vostra nave in modo da poter mirare con il reticolo di fuoco. I punti deboli di questa terribile macchina da guerra sono le pedane sulle punte delle ali: concentrate il vostro fuoco su di esse quando lampeggiano di rosso (altrimenti sono invulnerabili). Una Nova Bomb distruggerà interamente un'ala se gliela sparate direttamente contro, ma è più semplice usare i cannoni, specialmente se li avete potenziati. Quando tutte le pedane sono state distrutte, la sezione centrale si staccherà e comincerà a volare nella vostra direzione. Evitatela accuratamente e continuate a sparare nella parte centrale della nave, che esploderà dopo pochi colpi; dovrete comunque andare a destra o a sinistra per evitare le palle di fuoco e i razzi che vi sparerà contro.

STAGE 3: L'ARMATA DELLO SPAZIO

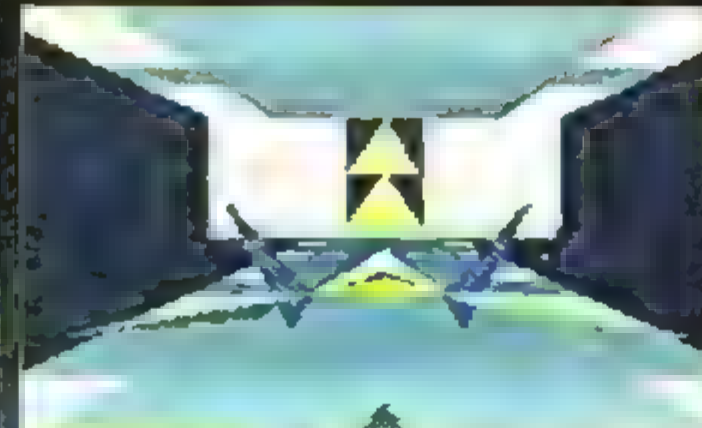
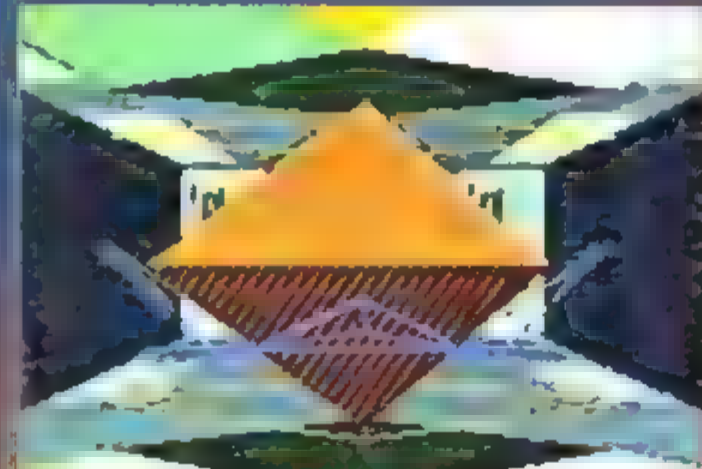
Qui le cose cominciano a complicarsi veramente, mentre tentate di affrontare la mitica armata dello spazio di Andross. All'inizio vi troverete faccia a faccia con una grande nave a forma di croce che, se distrutta, vi ricompenserà con un bonus di Doppio Blaster. Dopo incontrerete tre navi che, nonostante l'aria truce, potrete distruggere con un singolo colpo. Avrete ora un primo approccio all'armata: potrete distruggere le navi più grandi sparando ripetutamente alla loro torre centrale principale: le navi si incendieranno (anche se non dovrebbero prendere fuoco, nello spazio!). Prima che andiate su tutte le furie, noterete tre spunzoni che galleggiano a mezz'aria formando un cerchio. Se colpite una volta uno degli spunzoni, il cerchio comincerà a girare: a questo punto dovrete sparare a turno su ognuno di essi per far apparire una nave al centro: prendetela per ottenere una vita-extra. Mentre vi avvicinate alla prima nave mercantile

tre astrocaccia usciranno dai lati e vi spareranno degli anelli luccicanti: potrete distruggere gli astrocaccia o schivare il loro fuoco ed entrare nel mercantile. Restate sulla rotta o dovrete riprovare da capo.

MERCANTILE N° 1

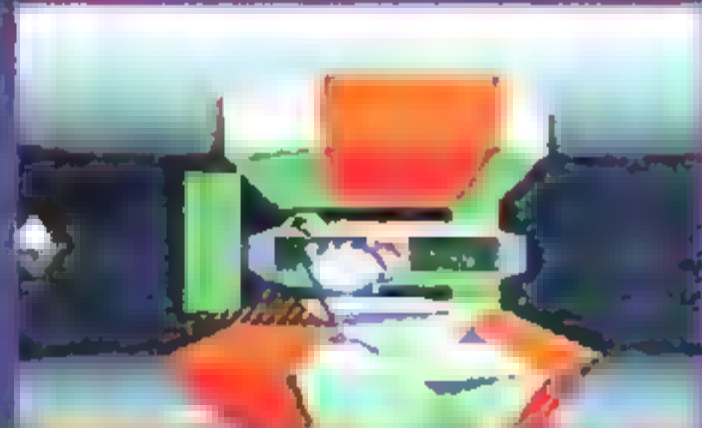
Mentre lo state attraversando incontrerete i seguenti ostacoli: un raggio in basso seguito a breve distanza da un raggio in alto; una porta che dovrete evitare inclinandovi decisamente di lato. Rimanete in basso, dopo di questa, per superare l'arco e raccogliere il power-up di Scudo subito dopo. Passate sotto anche all'arco successivo e sparate sulla porta grigia e gialla per entrare nel passaggio finale in cui dovrete sparare continuamente per distruggere il generatore principale di energia. Il modo più sicuro di colpirlo è frenare decisamente e continuare a sparare nel centro. Se volete fare gli eroi è una buona idea anche colpirne il retro mentre vi state allontanando. Dopo aver lasciato questo mercantile vi ritroverete di nuovo nel bel mezzo dell'armata nemica. State attenti agli astrocaccia teleguidati e ai lanci-anelli, mentre vi aprite la strada verso il secondo mercantile.

MERCANTILE N° 2

Continuate a volare fino alle navi lancia-anelli e a una nave triangolare. Quando incontrerete il mercantile sparate ai tre blocchi lampeggianti sul lato per distruggerlo. Non dovrete entrare all'interno. Ricordatevi che se notate un lampo in lontananza si tratta sicuramente di un caccia energetico che ha lanciato un missile, quindi preparatevi per un azione evasiva. Quasi subito dopo entrerete nel terzo mercantile.

MERCANTILE N° 3

Il primo ostacolo che incontrerete sarà una porta con sopra due frecce. Sparate per aprirla e continuate evitando i raggi in alto e in basso fino a incontrarne un'altra gialla e nera. Dovrete frenare e passarci sotto quando si alza. Subito dopo troverete una Nova Bomb. Successivamente c'è una serie di porte che dovrete colpire

per farle aprire e poter passare oltre, in un passaggio che contiene tre tramogge e il generatore centrale di energia. Dovreste, a questo punto, essere in vista del vostro obiettivo principale. Per distruggere gli shuttle dovrete sparare parecchio, frenando per infliggere più colpi e accedere alla nave madre. Subito dopo il terzo shuttle c'è un anello di energia da raccogliere. Ci sono tre piccoli caccia che vi aspettano prima che possiate effettivamente entrare nella nave madre. Una volta dentro, incontrerete gli stessi tipi di ostacoli che avete già trovato nelle navi mercantili, con, in più, una nuova porta di sicurezza che si muove verso l'alto e verso il basso

secondo la direzione delle frecce (cambiano direzione con un colpo). Dopo le barriere basse incontrerete alcuni droidi della manutenzione: questi ostacoli vi forniranno un po' di tanto sospirata energia.

Non appena entrerete nel cuore della Nave Madre noterete delle piattaforme rotanti a mezz'aria. Dopo alcuni secondi si elettrificheranno e sarete costretti a volare attorno al centro, sparando alle piattaforme: dovrete distruggerne tre e, nel frattempo, far saltare in aria qualche droide di sicurezza, se rimanete nella zona troppo a lungo.

Dopo qualche momento la direzione del centro comincerà a cambiare: dovrete fare attenzione alla direzione da cui proverrà il successivo pericolo. Una volta distrutti i satelliti potrete vedere il centro principale della nave: colpitelo muovendovi a destra e a sinistra per schivare le palle di fuoco. Lanciate una Nova Bomb per distruggere definitivamente la nave e godetevi la sequenza finale dell'esplosione.

STAGE 4: LE METEORE

Dovrete superare le grandi e desolate distese della superficie prima di arrivare al droide-insetto danzante. All'inizio sarete sulla rotta di due droidi scout pesanti; nonostante il loro aspetto è molto semplice distruggerli facendo loro saltare in aria le gambe. Subito dopo incontrerete i fratelli più grandi dei carrarmati da battaglia incontrati finora: anche questi non dovrebbero dare troppi problemi con qualche colpo ben assestato.

Ma ecco che le cose cominciano a farsi

più complicate: entrerete in un labirinto di colonne al cui interno (posti in maniera casuale) potrete trovare un bonus di Nova Bomb e di Doppio Blaster: potete anche limitarvi a sorvolare ad alta quota il labirinto, e passare oltre senza alcun rischio (ma senza i bonus!). Il modo più sicuro per raccogliere entrambi i power-up è entrare dalla parte sinistra dello schermo e curvare a destra quando avete raccolto la Nova Bomb per prendere il Doppio Blaster.

State attenti: appena passati i pilastri entrerete in un passaggio di roccia. Vi conviene volare bassi per distruggere il droide scout e il carrarmato che vi si nascondono. Una volta usciti dal tunnel ne dovrete affrontare molti altri, quindi arriverete agli elicotteri che vi attaccheranno dai lati: è decisamente meglio evitarli dato che si muoveranno a una velocità troppo alta per poterli colpire. Un po' più avanti c'è una vita-extra da raccogliere. Continuate sulla superficie fino a raggiungere un edificio a sinistra da cui usciranno tre [illegible] per ricevere un po' d'energia e andate all'edificio successivo; sparate alla porta rossa per entrare e raccogliere una ricarica completa per lo scudo.

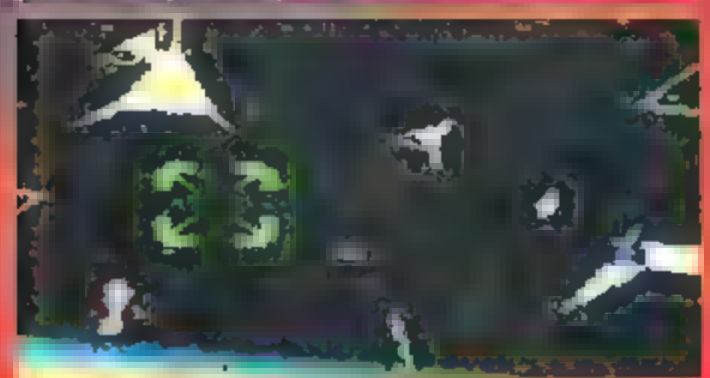
Subito dopo l'attacco delle navi-uccello incontrerete una piattaforma da combattimento che dovrete colpire molte volte: fatela saltare in aria o vi seguirà. Prima della piattaforma successiva vedrete due ganci rossi: quello di sinistra nasconde una Nova Bomb. Distruggete la piattaforma da battaglia e i tre elicotteri per arrivare al robot-insetto danzante.

Per distruggere questo incrocio tra un insettoide e un mammut dovrete, per prima cosa, fargli saltare per aria tutte le zampe meccaniche. Quando arriva a terra saprete se state colpendo nel punto giusto dal fumo. Le Nova Bomb

sono molto utili quando si mette a girare sul terreno, ma dovete fare molta attenzione perché occuperà tutto lo schermo cercando di schiacciare la vostra nave. La cosa migliore è girare verso sinistra e curvare verso l'alto o verso il basso secondo la direzione che

ha preso. Non attaccate assolutamente quando vi trovate direttamente davanti all'insetto perché i vostri laser verrebbero riflessi contro di voi. Dopo un po' il guardiano attiverà l'arma speciale e verrete attaccati da due palle di fuoco. Muovetevi a destra e a sinistra per evitarle e continuate la vostra opera di distruzione. Quando sarete riusciti a eliminare tutte le zampe, potrete colpire il corpo principale per infliggere il massimo del danno.

STAGE 5: SOPRA VENOM

L'unico consiglio che si può dare per questo livello è continuare a muoversi per cercare di evitare lo sbarramento di missili teleguidati lanciati dalla superficie del pianeta. Molti di essi convergeranno verso il centro dello schermo, è quindi consigliabile continuare a muoversi da parte a parte per subire meno danni

possibile. Se qualcosa si muove, sparate! Incontrerete, infatti, tutti i nemici volanti incontrati finora, e tutti piuttosto agguerriti nei vostri confronti. Più avanti incontrerete un anello di rocce triangolari: non sparate e cercate di passarci in mezzo per raccogliere due Nova Bomb. Quando avrete evitato tutti i missili e le astronavi con il dispositivo di dissimulazione, sarete pronti per combattere contro il bestione di turno.

PHANTRON

Dovrete essere molto veloci con questo tarpano, o vi scaglierà un colpo con una parte della nave, che vi distruggerà istantaneamente. Il Phantron si muoverà a sinistra e a destra, lanciando missili verso di voi a ogni passaggio. Continuate a sparare sul lato, dato che è il punto più debole, in questa fase. Distruggete i missili più velocemente possibile: non riuscirete mai a prenderli al massimo della velocità. Sparate dunque alla testa e il

Phantron si dividerà in tre parti. Sparate su ognuna di esse: i nostri specialisti di redazione preferiscono, generalmente, andare su quello più in basso, perché è più semplice evitare i proiettili che ci spara contro. Le Nova Bomb sono particolarmente utili.

STAGE 6: LA SUPERFICIE DI VENOM

È il penultimo livello e, come avrete immaginato, non è affatto facile. Prima di raggiungere la superficie noterete alcuni pilastri che si avvicineranno dai lati: è piuttosto semplice evitarli volandoci in mezzo. Arriverete al primo cancello rettangolare, fissato con un perno nella direzione della freccia: en-

trate dalla direzione opposta o sparate per cambiare il senso alla freccia stessa. Successivamente dovrete superare dei blocchi che si raggrupperanno in strane forme, mentre vi gireranno davanti; vi consigliamo di rimanere in basso e di passarci sotto. A questo punto dovrete distruggere un gruppo di navi-uccello, evitare altri blocchi e sparare al secondo del gruppo per passare indenni in basso a destra e raccogliere una Nova Bomb. Se riuscite a sopravvivere, dovrete fare attenzione agli altri pilastri che arriveranno dai lati e dall'alto. Se volerete molto bassi, al livello del terreno; non vi colpiranno. Poi ancora veicoli di terra e navi-uccello fino a raggiungere dei piloni rossi: questi faranno delle capriole, mentre li superate, e atterreranno proprio sul vostro cammino. Continuate a cambiare direzione per passare oltre senza essere colpiti. State sul lato per passare i bastoni ed entrate nel campo minato. I blocchi vi cadranno addosso: vi conviene rimanere molto in alto. Se

volete raccogliere i power-up di Nova Bomb e Doppio Blaster, scendete in picchiata verso di loro all'ultimo momento e usate i reattori per passarci attraverso. Dopo il campo minato incontrerete altri blocchi e un gruppo di piloni, prima del secondo Phantron.

Sparate al muso della macchina finché non si divide in tre parti: attaccate la testa centrale per distruggere la prima incarnazione. Quando la creatura si trasformerà in un walker, continuate a sparare nel punto vulnerabile al centro della testa: il walker lancerà palle di fuoco e missili: vi conviene continuare

a muovervi velocemente e schivare i colpi. Usate con parsimonia le Nova Bomb, perché il bestione ha la brutta abitudine di voltarsi all'ultimo momento ed evitarle. Il guardiano si sdoppierà: quello vero, ovviamente, è quello che risponde al fuoco. Oltre che saltare da una parte all'altra, il Phantron salta anche all'indietro per prendere la rincorsa e caricarvi; per evitare questo attacco basta premere il pulsante dei freni e togliersi dalla traiettoria. Quando avrete ridotto la sua energia, comincerà a buttarvi addosso pezzi del corpo: evitateli e continuate a sparare nel punto debole.

STAGE 7: AVVICINAMENTO A ANDROSS

Questo livello assomiglia molto a quello dell'Armata Spaziale. Quando vi ritroverete a sfrecciare nei tunnel delle sue torri di energia, i cannoni che vi spareranno dai lati seguiranno uno schema preciso: fate molta attenzione, quindi, e potrete evitare i colpi. Noterete anche dei grandi blocchi grigi, sui lati: si apriranno quanto basta per far

passare la vostra nave: per curvare dovrete essere vicinissimi alla parete opposta rispetto a quella su cui si è aperta l'apertura.
A metà c'è un power-up che vi aiuterà. Quando arriverete alla fine verrete teletrasportati attraverso un passaggio per affrontare Andross stesso.

Quando apparirà il blocco e si trasformerà in un viso, colpite immediatamente gli occhi. Lastre di roccia sfrecceranno verso di voi: evitatele o distruggetele. Ricordatevi che potrete colpire il mostro anche se non gli siete direttamente di fronte. Dopo qualche secondo Andross chiuderà gli occhi e succhierà aria e detriti: schiacciate la croce direzionale del joypad indietro e a destra, in modo da evitare di finirci in bocca, poi premete indietro mentre Andross risputa tutto contro di voi. Il modo migliore per evitare le rocce è rimanere su un lato e curvare solo all'ultimo momento tornando immediatamente nello stesso punto.

Ora potrete concentrarvi nuovamente sugli occhi: dopo un po' uno dei due esploderà: fate esplodere anche l'altro e vedrete la vera natura di Andross: un cubo con un volto su ogni lato. Se non lo distruggerete velocemente la faccia si riformerà, quindi lanciate al centro dello schermo una bella Nova Bomb. Andross dovrebbe andarsene fuori dallo schermo ma tornare proprio quando la bomba esploderà; se fate seguire a questo attacco un fuoco incrociato di laser, Andross esploderà e avrete completato il gioco. Vi sembra troppo facile? Bene, allora provate il livello 2, o il 3!!!

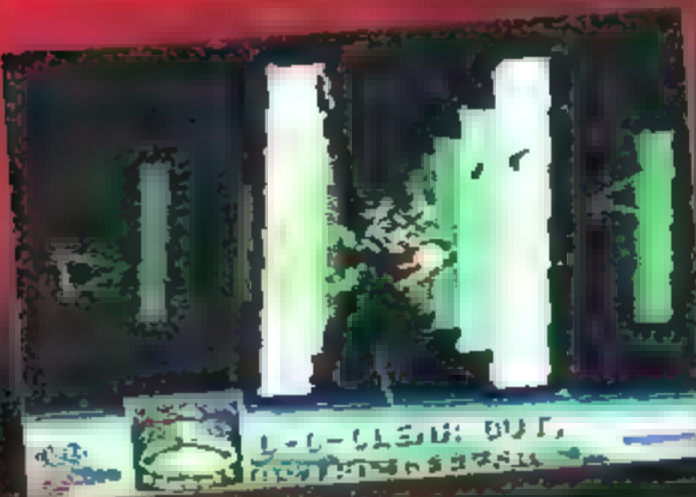
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 2

STAGE 1: CORNERIA

Non pensate che sia come il primo stage del primo livello: le cose qui sono leggermente differenti. Ai lati appariranno più caccia nemici, ma potranno essere facilmente distrutti. Ci sono più torrette con cannoni e stazioni radar un po' ovunque nella città. Dovrete ancora attraversare gli anelli per prendere un power-up di doppio blaster, ma stavolta saranno situati in una zona più tosta e dovrete attraversare una porta a ghigliottina per ricevere l'agognato bonus. Se riuscirete a passare la prima metà del livello incontrerete ancora più caccia e buchi da circumnavigare. Ci sono due Nova Bomb da prendere, una sul terreno e una tra due edifici nel centro dello schermo. Raccogliete il power-up di energia dopo i blocchi che vi precipiteranno addosso, in modo da essere ben equipaggiati per affrontare la...

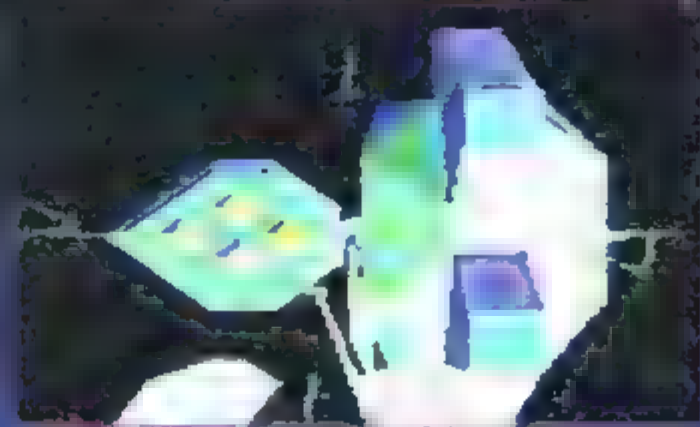
Usate esattamente lo stesso metodo visto per il livello precedente.

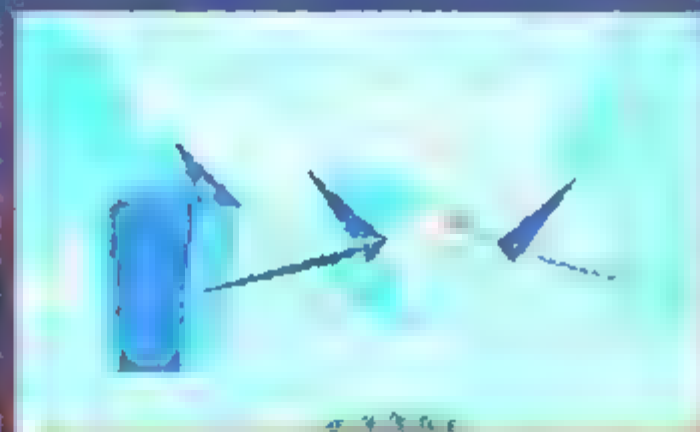
STAGE 2: SETTORE X

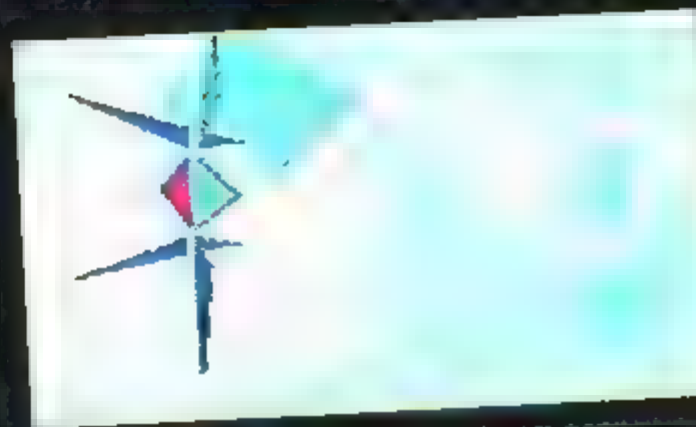
Subito dopo essere entrati vi ritroverete sotto il fuoco di un gruppo di navi a cuneo. Da qui entrerete nella zona in costruzione che forma la parte principale del settore X. Potrete tranquillamente passare attraverso le travi metalliche centrali senza subire danni, seguiti da una

trave che trasporta un saltatore. Avete due scelte: potrete evitare il suo fuoco e oltrepassarlo o spararigli e volare dritti sopra alla trave.
A questo punto incontrerete la prima delle tante travi rotanti di questo livello. Il trucco per superarla è frenare quando ci arrivate vicini e poi passare attraverso la sua scia non appena si gira. Subito dietro c'è un

altro di quegli aggeggi spinosi che vi premierà con una vita-extra, se gli sparerete, seguito da una barra a forma di "T" rotante. Ancora dopo arriverete su una vera e propria foresta di pilastri che troverete più facile superare lateralmente.
L'ostacolo successivo che incontrerete sembra impossibile da superare, a prima vista, ma in realtà non è molto complesso da distruggere. Si tratta di un gruppo di barre parallele rotanti che formano un tunnel. Se rimarrete al centro e non vi muoverete dovreste riuscire ad attraversarle

senza alcun problema. Nascosta tra di esse c'è una Nova Bomb.
Oltre, ci sono altre navi a forma di clessidra e una a forma di croce che, una volta distrutta, rivelerà un doppio blaster. Ai vostri occhi si presenteran-

no altri ponteggi e un'ennesima Nova Bomb. Per superare le due travi rotanti, usate la tecnica con il freno spiegata sopra, quindi raccogliete il bonus dello scudo di antimateria dietro di esse.
Le travi seguenti sono molto semplici da sorvolare e vi permetteranno di prendere uno scudo. Se colpite un blocco qualsiasi, vi servirà molta energia, quindi assicuratevi di rifare il pieno distruggendo più caccia possibili.
Ora incontrerete un gruppo di navi che potrete distruggere soltanto quando si girano nella vostra direzione, dato che in qualsiasi altro caso si comportano come degli scudi. Per passare attraverso l'agglomerato di travi che segue, dovrete continuare a schivare (grazie al cielo c'è molto spazio per le manovre fra di

essi). Fate attenzione ai pilastri che salgono dalla parte bassa dello schermo. Non rimanete nello stesso luogo per troppo tempo o verrete intrappolati velocemente.
Prima di incontrare lo Schiaccia-Asteroidi dovrete superare un altro gruppo di navi-scudo.

Usate lo stesso metodo descritto nella sezione 1. Questa volta il guardiano è molto più resistente.

STAGE 3: TITANIA

Titania è uno degli stage più difficili, a causa della tempesta che diminuisce la visuale: vedrete i nemici soltanto quando vi saranno addosso. Comincerete volando attraverso il cancello centrale, arrivando contro uno dei blocchi di ghiaccio rotanti che è meglio evitare. Da questo punto in poi lo stage 3 è molto simile a quello degli asteroidi del livello 1: dovrete volare tra le rocce abbattendo i

droidi-scout. Una volta dentro al tunnel state a sinistra appena possibile per da raccogliere la Nova Bomb di un walker. Alla fine di questo tunnel arriverete di fronte a un blocco sospeso tra due puntelli. Quando sarete abbastanza vicini sparateci in modo da farlo ruotare e proseguite. Fate anche molta attenzione ai diamanti rotanti sulla superficie: se li colpirete si alzeranno in volo e vi cadranno addosso. Incontrerete

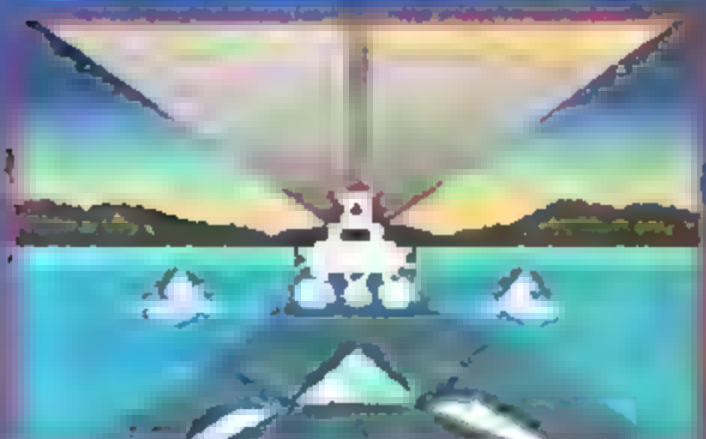
ancora droidi-scout, altri blocchi di ghiaccio e un mezzo strano a forma di granchio. Basterà spararagli alle gambe per renderlo innocuo. Successivamente dovrete sparare al gancio di centro per ricevere un bonus di doppio blaster, quindi dovrete affrontare un altro granchione e alcuni grossi carrarmati come quelli del livello delle meteoriti.

Sparate al gancio di centro che li segue per prendere un altro doppio blaster e, se preferite, lasciatelo perdere in modo da raccogliere una Nova Bomb. Passate su un altro granchio e poi dirigetevi verso l'anello di destra per prendere l'unità di controllo del tempo atmosferico per far ritornare il pianeta a com'era prima di questa enorme glaciazione.
Ci saranno carrarmati ed elicotteri

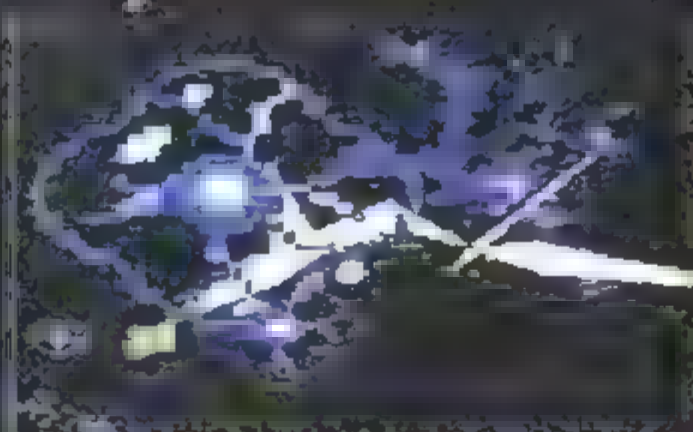
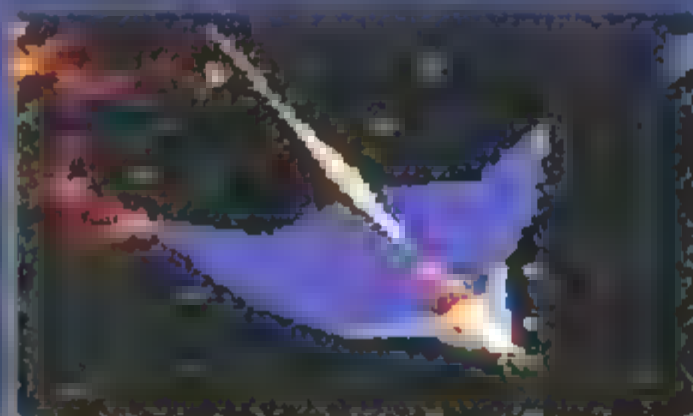
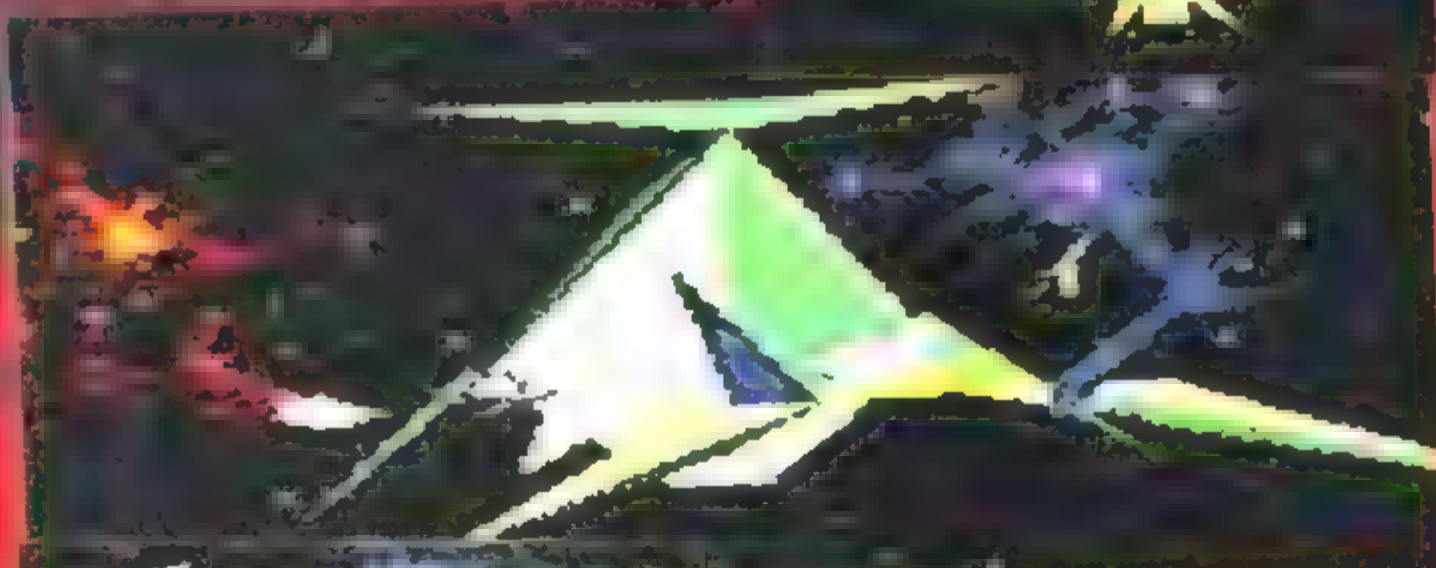
(abbastanza facili da abbattere) e navi rotanti che potrete facilmente evitare. Mirate alle gambe dei granchi per distruggerli. Finalmente arriverete al boss di questo livello, il Prof. Gancio.

PROFESSOR GANCIO

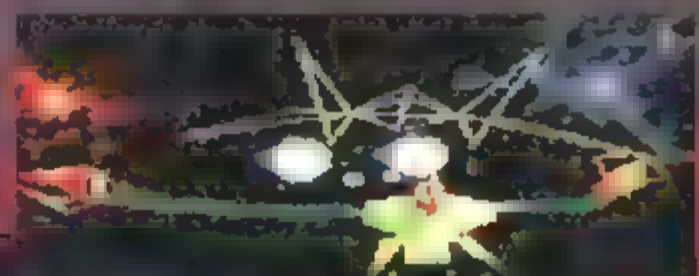
Dovreste entrare in quest'area con le armi a piena potenza. Per superare il guardiano: Dopo averlo distrutto entrerete in un tubo circondato d'acqua. Rimanete al centro dello

schermo e muovetevi leggermente a destra e a sinistra sparando ai pesci volanti. Dopo qualche ondata d'attacco apparirà il guardiano: Sparate

immediatamente una Nova Bomb al cuore, quindi muovetevi lateralmente per evitare i missili rotanti che spara dalle ali. Se avete la palla di fuoco lo farete esplodere facilmente, ma i laser a impulso richiederanno un fuoco più preciso e non fermeranno i missili. La strategia più funzionale in questo livello è continuare a muoversi.

STAGE 4: SETTORE Y

È sicuramente il più strano livello del gioco. All'inizio dovrete sparare a tutte le navi che vi verranno incontro, anche se quelle a forma di calamaro potranno essere colpite soltanto

quando si allontanano. Quando entrerete nell'area in cui ci sono le amebe spaziali dovrete evitarle (non potete colpirle in nessun modo). Se vi arrivano addosso dovrete virare velocemente per scrollarle via. Dopo le amebe ci sarà una grande nave-insetto che cercherà di speronarvi:

non sparate, concentrate il fuoco sulle navi gialle, più piccole; dopo un colpo diventeranno blu e voleranno via. Se riuscite a evitare tutti gli insettoni giganti, apparirà una grande balena verso la fine del livello che lancerà un sacco di power-up e di bonus, prima che incontriate il boss.

PLASMA IDRA

Fate attenzione agli arti rotanti di questo mostro: l'unico modo di danneggiarlo è proprio attraverso essi. Distruggendo gli arti potrete colpire la parte rossa lampeggiante. Le Nova Bomb sono perfette per questo compito: continuate a sparare

quando gli arti sono partiti e non preoccupatevi di nient'altro. Quando avrete fatto saltare in aria il boss lanciatevi velocemente verso la parte sinistra dello schermo per evitare le navi che vi arriveranno addosso. È uno dei guardiani più difficili perché ruota a una grande velocità e può colpirvi con gli arti. Ognuno di questi richiede circa metà energia, quindi è importante continuare a schivarli con la vista esterna, non appena arrivate di fronte al mostro. Continuate a muovervi.

STAGE 5: VENOM

All'inizio del livello verrete attaccati da una grande varietà di navi, nonché da salve di missili provenienti dalla superficie del pianeta. Ci sono anche navi triangolari difficili da colpire di fronte che potrete distruggere sparando sul lato. Se le distruggerete, tuttavia, si disintegreranno in una miriade di frammenti mortali; è preferibile evitarle, a meno che non siate disperati. E poi ancora astronavi in formazione e missili.

Praticamente, in quest'ultimo tentativo di fermarvi, Andross vi sta lanciando contro tutto quello che ha, tranne il lavandino della cucina. Verso metà livello arriverete a due gruppi di blocchi minati. Ancora una volta potrete colpirli, anche se è decisamente preferibile evitarli. Al centro c'è una ricarica per la vostra energia. Se vedete una nave sottile che non avete mai visto prima, aspettate che arrivi al centro dello schermo e poi sparatele per raccogliere un bonus di invulnerabilità. Alla fine del livello verrete nuovamente attaccati da gruppi di navi e missili fino alla penultima battaglia con lo Schiacciatore di Metallo.

LO SCHIACCIATORE DI METALLO

Questa terribile macchina ha la forma di due grossi coni che si scontrano tentando di schiacciarvi nel mezzo. Seguite il consiglio di Slippy e sparate al centro perfetto di uno dei due coni, usando Nova Bomb più frequentemente e velocemente possibile. È meglio cercare di distruggere uno dei coni che tentare di farli saltare tutt'e due contemporaneamente. Con questo guardiano vi conviene prendere la vista esterna e, quando si avvicinerà a voi, aspettate fino all'ultimo prima di indietreggiare con i reattori e frenare bruscamente, in modo da evitare di essere schiacciati. Il guardiano si

blocchera in questa posizione e voi potrete continuare a far fuoco, ma dopo alcuni secondi ricomincerà a chiudersi e ad aprirsi. Il mostro spara anche un sacco di missili. Quando ruota in posizione orizzontale sparerà nella vostra direzione degli anelli. Aspettate all'ultimo prima di schivarli virando bruscamente, mentre riempiono letteralmente lo schermo.

IL CAVALIERE GALATTICO

Per distruggere quest'angelo infernale, muovetevi a destra e a sinistra continuando a sparare nel

centro. Le moto hovercraft arriveranno dai lati; dovrete evitarle o distruggerle, sparando una Nova Bomb nel foro del guardiano. Le moto appariranno proprio da qui: potrete colpirle, se sarete veloci, prima che il guardiano chiuda il foro tenterà di avvicinarsi a voi e dovrete fare una virata di 90° per evitare di essere colpiti. Continuate a sparare e a usare le bombe sul portello finché non lo vedrete esplodere. Ma sarà una lotta lunga e durissima.

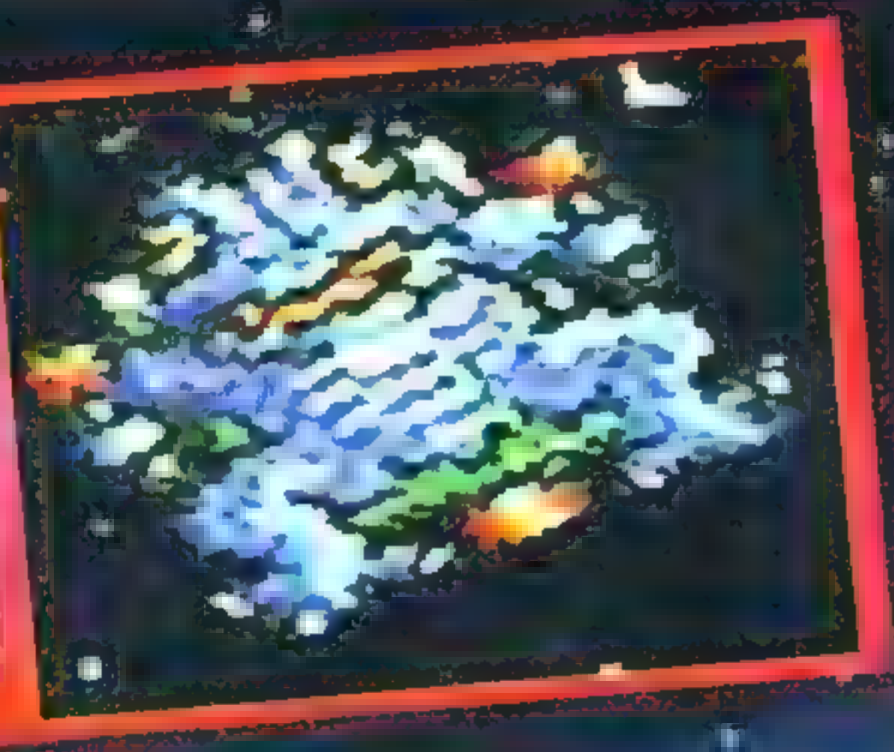
STAGE 6: LA SUPERFICIE DI VENOM

La strada è piena di nemici. Delle moto pazze arriveranno da tutte le parti: dovrete usare i reattori per allontanarvi, ma sparate continuamente. Tenete d'occhio anche gli anelli-laser nemici. Questo livello è molto ripetitivo ma estremamente difficile e velocissimo.

La seconda incarnazione di Andross è più potente della precedente, con più energia. C'è anche un pannello protettivo che protegge gli occhi. Se

avete dei laser potenziati potrete colpirlo facilmente, ma tutti i blocchi che vi lancerà contro sono più veloci. Come nel primo livello, sparate una Nova Bomb al centro dello schermo, quando Andross si rivelerà nella sua vera forma, e continuate con un fuoco concentrato di laser.

PRENDETE IL PILOTA!

Ci son[illegible] navicelle [illegible] poco c[illegible] lanceranno il pilota [illegible] spazio (ma non potrete prenderlo!). Il posto in cui è più facile che questo accada è probabilmente l'inizio del livello 1-3.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 3

STAGE 1: CORNERIA

Questa volta si tratta, praticamente, dello stesso livello di quelli visti precedentemente, se non che vi state avvicinando da un'angolazione diversa. Quando arriverete ai due grossi ganci blu, scoprirete che

Subito dopo questa città troverete un tunnel di archi che si divide in due: quello principale contiene una Nova Bomb. Il tunnel sinistro contiene uno scudo e quello destro una Nova Bomb. Se, dopo aver lasciato

quello di sinistra contiene un bonus di doppio blaster e quello di destra una Nova Bomb. Incontrerete anche gli stessi nemici, negli stessi schemi di attacco, anche se vi attaccheranno con più aggressività. Quando vi avvicinerete al secondo gruppo di edifici, volateci in mezzo, nel centro, per raccogliere una Nova Bomb.

tunnel, premerete sui freni, potrete raccoglierle entrambe. Prima di incontrare il boss vedrete dei droidi che ne trasportano i pezzi: potrete distruggerli ma dovrete essere molto precisi per oltrepassare le loro protezioni. Gli ultimi ostacoli sono dei blocchi che cadono dall'alto, nascosti

dagli edifici. Rimanete in basso e usate i reattori per tirarvi fuori dai guai. Il boss di questo livello ne costituisce anche la differenza fondamentale, dato che non è la solita portaerei da battaglia.

qualche avversario in più che vi renderà la vita piuttosto difficile.
La nave più frequente di questo

livello è un grande caccia rotante. Questi caccia possono essere distrutti con un singolo colpo, ma fate attenzione: qualche volta hanno la cattiva abitudine di scoppiare in un gruppo di palle di fuoco che vanno in tutte le direzioni. Vedrete che ci sono anche molti più asteroidi da distruggere o da evitare.
Evitate assolutamente gli asteroidi con le facce: vi uccideranno sicuramente. Per l'ultima parte dello stage continuate a virare a destra e a sinistra per evitare le rocce e cercate

di colpire tutti i missili nascosti tra le macerie. C'è una vita-extra dopo l'impalcatura: raccoglietela dopo essere stati uccisi dal guardiano, in questo modo avete praticamente vite infinite.

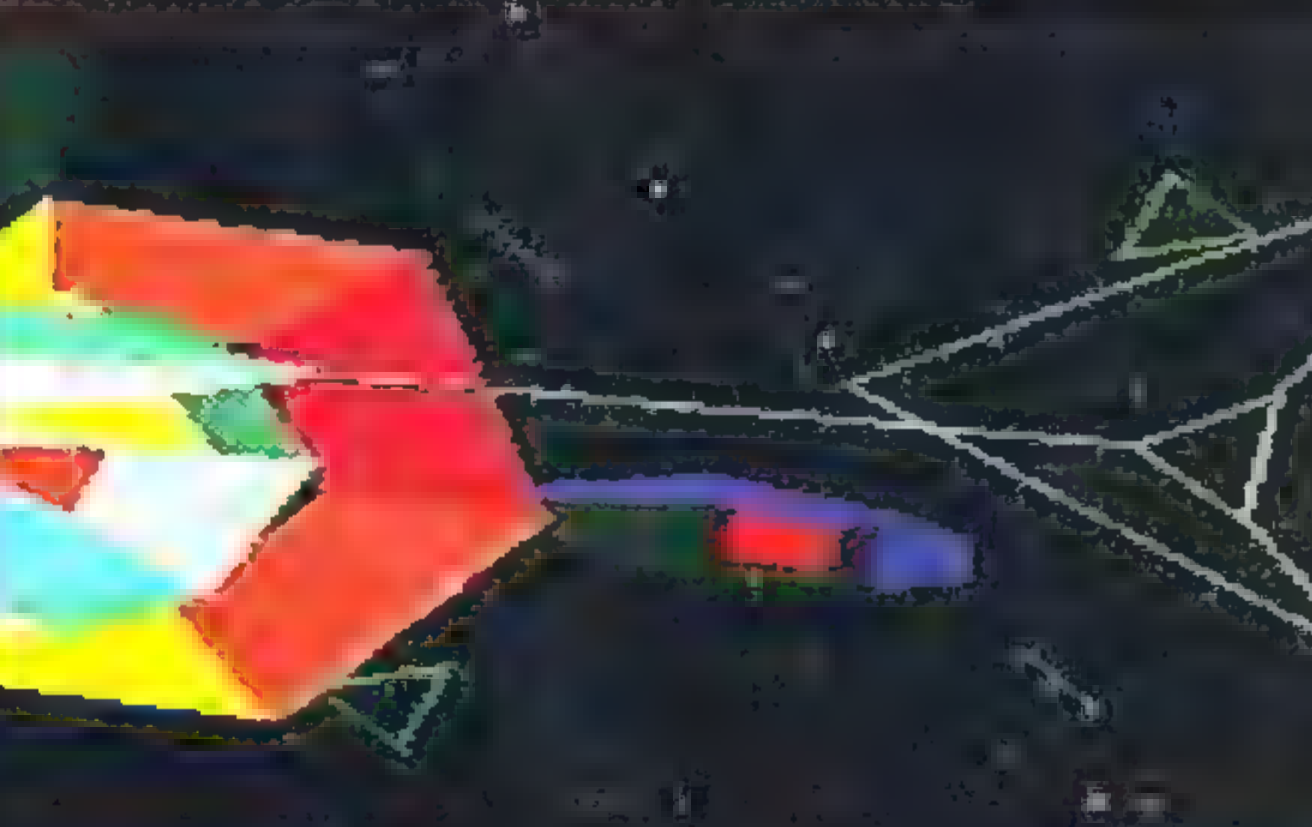
La piattaforma si avvicinerà da destra. Quando le cupole si alzeranno sparate nel centro rosso per distruggerle. Dopodiché dovrete far saltare il cono di energia, sparandoci contro quando mostrerà verso di voi la sua faccia rossa.
Dovrete distruggere prima le cupole o ricostituiranno l'energia del boss quando rientreranno.

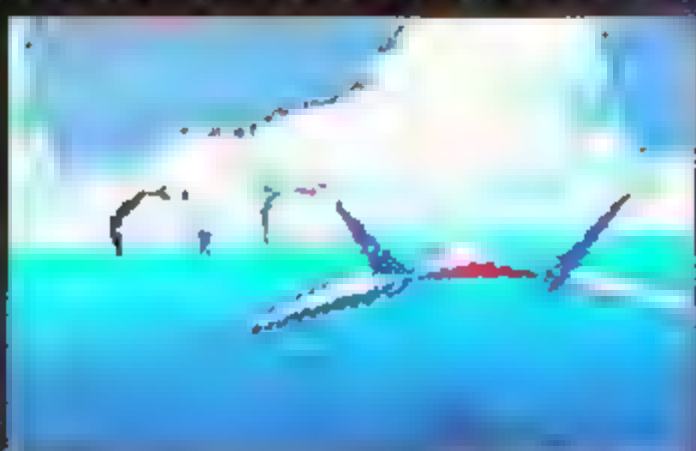
STAGE 2: ASTEROIDI

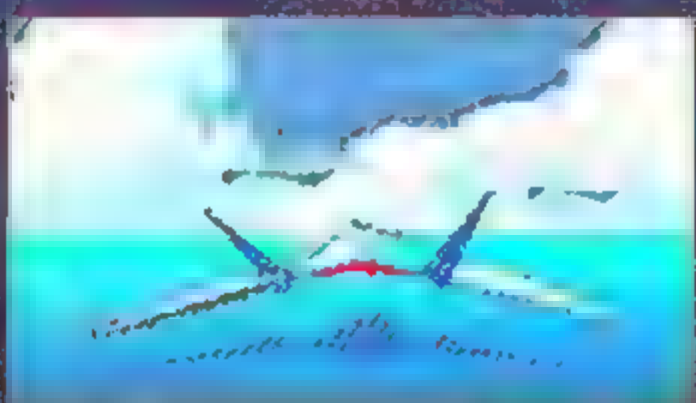
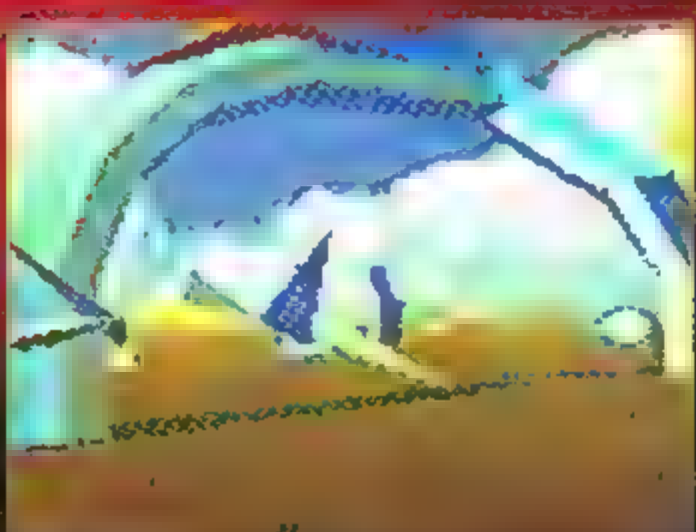
Ancora una volta dovrete affrontare gli stessi ostacoli, con la variante di

MACCHINA DA GUERRA ROTANTE

Per distruggere questo guardiano dovete rendervi conto che è comple-

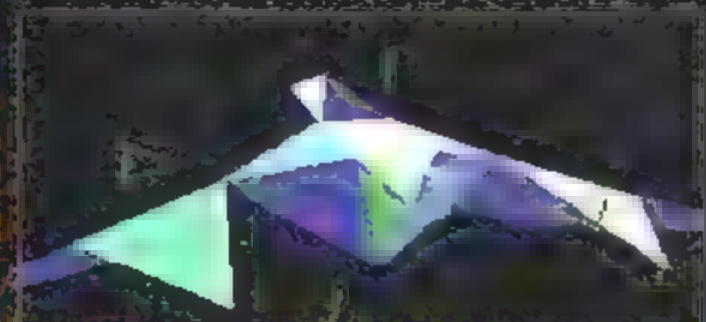
tamente coperto di specchi che vi riflettono contro i vostri stessi colpi. Naturalmente se avete la palla di fuoco potenziata, sarete molto più tranquilli. Concentratevi sulle gambe e distruggetele una ad una. Quando la parte superiore si metterà a girare, sospendete l'attacco e muovetevi a destra e a sinistra per evitare i missili e le ragnatele che il mostro vi lancerà contro. Se venite presi in una tela, premete immediatamente sui freni e poi scrollatevela di dosso muovendovi rapidamente a destra e a sinistra. Le Nova Bomb sono molto efficaci, ma solo quando la parte superiore del boss è ferma. Quando avrete distrutto tutte le gambe virate velocemente in modo da evitare la parte centrale.

STAGE 3: FORTUNA

Andross è riuscito a conquistare il pianeta e le sue creature!
Il primo ostacolo che dovrete affrontare è costituito da pianeti spara-polline e piante.
Non potrete sparare alle piante in questa prima parte, quindi vi conviene continuare a virare per evitarle. Non permettete agli obiettivi a terra di alzarsi; per tutto il tempo lanciamissili terra-aria e cannoni cercheranno di prendervi di mira e farvi saltare! Quando il vostro squadrone arriva all'oceano, non cercate di toccare l'acqua con le ali: a 300 miglia all'ora l'acqua diventa

solida come cemento armato.
Rimanete al centro e sparate ai pesci che saltano fuori dall'acqua. Appariranno anatre e pesci volanti. Anche i draghi marini alzeranno la testa dall'acqua: dopo il cerchio del secondo mostro c'è un bonus di invulnerabilità. I nemici successivi sono mostri marini che sparano lunghe fiam-

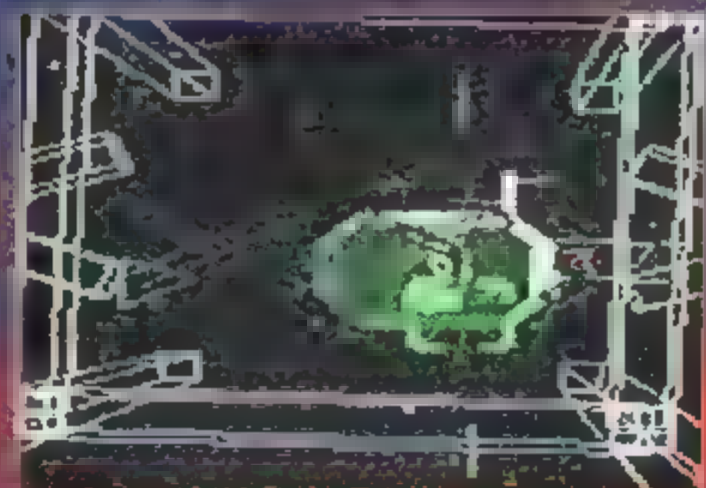
mate. Sono molto difficili da evitare, quindi continuate a muovervi e a schivare i colpi, sparando alle teste: basteranno cinque colpi! Alla fine troverete una vita-extra, ma dovrete volare praticamente in bocca a un drago per prenderla.
Arrivati di nuovo sulla terraferma troverete un altro bonus e un sacco di fiori, installazioni missilistiche, grandi piante, pilastri e insetti.
C'è un power-up per le armi nel quarto cerchio. State particolarmente attenti ai missili da terra dietro le piante.

Il guardiano di questo livello è un grande drago. Dovrete spararagli al collo e alla coda per distruggerlo, ma solo quando è girato verso di voi. Virate a destra e a sinistra per evitarlo: muoverà la coda per tutto lo schermo. Si allontanerà dondolando, sempre agitando la coda. Quando si girerà verso di voi tirate una Nova Bomb sulle due teste, quando sono ancora in basso. Continuate a sparare alle teste mentre si avvicina per poi schizzare via all'ultimo minuto e sparate alla schiena quando si ritira: noterete che i colpi hanno effetto, ora. Se colpite il collo o la coda un numero sufficiente di volte, vedrete che si accorceranno, poi potrete provare a sparare al corpo: se vedete che lampeggia vuol dire che le sue difese sono saltate e che potrete distruggerlo. Se la coda si gonfia, il drago sta per deporre un uovo: apparirà un cucciolo di drago che vi verrà addosso; sparategli velocemente. Le armi principali del drago sono il corpo e le palle di fuoco da ognuna delle due teste.

STAGE 4: SETTORE Z

Sarete attaccati da altre navi-scout all'inizio che potranno sopportare più colpi del solito. Questa sezione è simile al deposito di rottami del Settore X nel secondo livello di difficoltà.

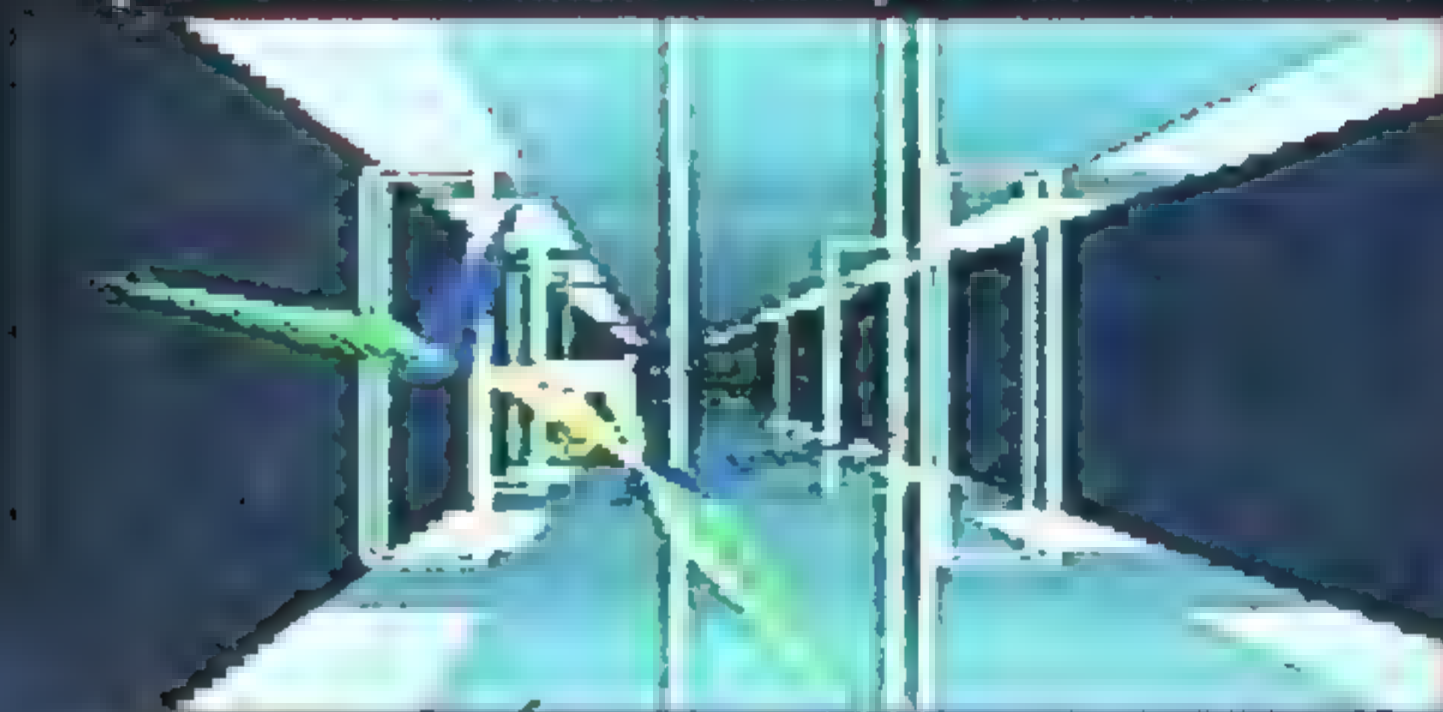
Le barre rotanti possono essere fermate o ruotate colpendo le frecce su entrambe le estremità. Significa che potrete bloccarle e passarci sotto indenni. Ora le cose si fanno davvero difficili! I blocchi rotanti sono praticamente invisibili; tutto ciò che si vede di loro sono le luci fievoli dei bordi. Abbiamo scoperto che il modo migliore per evitarli è muoversi nella parte superiore destra dello schermo e, quando il pericolo si allontana, andare in basso fino a far apparire le frecce che ci invitano a tornare nell'area di gioco. Tornate, quindi, indietro nella parte alta a destra nello

schermo, premendo sempre verso destra mentre volate in modo da rimanere schiacciati nell'angolo. Continuate a virare a destra e a sinistra in modo da oltrepassare indenni questa zona. Questo truc-

chetto funziona con tutte le sezioni di blocchi invisibili. C'è il power-up per l'arma a metà strada. Dopo la prima sezione di blocchi entrerete in un cantiere spaziale con torrette posizionate sui puntelli di centro e sui lati. Se usate i reattori e volate esatta-

mente nel centro della struttura, sparando alle torrette, dovreste cavarvela senza troppi danni. La seconda sezione piena di oggetti rotanti è molto difficile e vi conviene usare il metodo spiegato sopra. Entrerete subito dopo nella sezione principale piena di cubi.

BASE ATOMICA

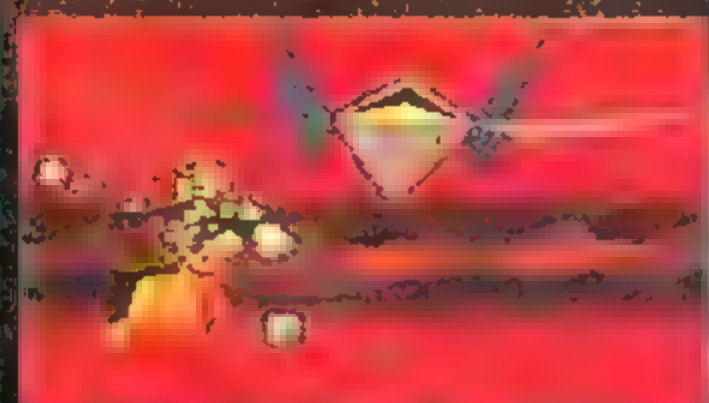
Questo guardiano è esattamente uguale a quello della terza parte del primo livello, anche se è più tosto. Quando comparirà un punto debole nella struttura principale, si chiuderà rapidamente: quando vedete un muro sparate immediatamente una Nova Bomb. Dovrete essere molto

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO:
TEMPO PER FINIRLO:
PUNTEGGIO MASSIMO:
NUMERO DEI LIVELLI:
DIFFICOLTÀ:
CAPELLI PERSI: 3547
LATTINE DI CHINOTTO CONSUMATE: 127
PACCHETTI DI SIGARETTE: 26
FRASE DEL MESE: poco qua e porco la

precisi per intaccare questo leviatano. Con un blaster normale, potrete scordarvi di superarlo!!!

SECTOR 5: MACBETH

La penultima battaglia ha luogo sull'infuocato pianeta di Macbeth. Comincerete con una tostissima battaglia in una caverna. I pericoli

principali sono rappresentati da attacchi da terra e da rocce che cadono dal soffitto. Usate le smart bomb a profusione.
Fate molta attenzione ai vulcani in eruzione. I nemici, simili a spine, vi attaccheranno in formazione: sparate loro velocemente prima che riescano ad avvicinarsi o vi toccherà virare velocemente a destra e a sinistra per evitarli.
La seconda metà del livello contiene tanti di quei cannoni che è virtualmente impossibile superarla senza

qualche danno: sta a voi decidere la quantità di tali danni. Vi suggeriamo di usare le Nova Bomb in modo da distruggere l'intero "alveare", anche se un po' di colpi ben assestati nelle

torrette dovrebbero liberarvi a sufficienza il cammino.

Questo guardiano usa il fumo come difesa per confondervi e disorientarvi. Mirate alla sezione inferiore mentre gira ma non sparate alle sfere che gli ruotano attorno (vi rifletteranno contro i colpi). Il punto debole dei

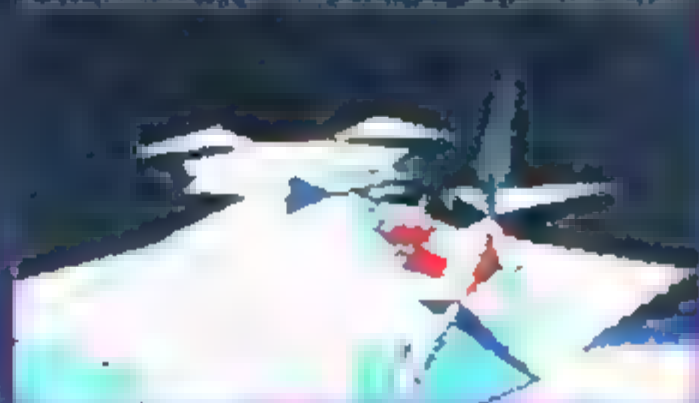
Driller Killer sono i punti alla base in entrambe le sue incarnazioni. Una Nova Bomb nella sezione inferiore si porterà via un sacco di energia e non vale la pena, dato che potrete colpire il guardiano anche quando è avvolto nel fumo.

STAGE 6: SOPRA VENOM

Non dovrete assolutamente usare Nova Bomb su nulla a parte il guardiano finale. Verrete attaccati da migliaia di caccia. Ci sono anche lunghe navi che tirano dei proiettili ovali. Colpiteli per primi: distruggeteli non appena entrano nel vostro raggio visivo. C'è un grande anello a metà livello, attraversatelo in modo da trovare due oggetti: uno scudo e un

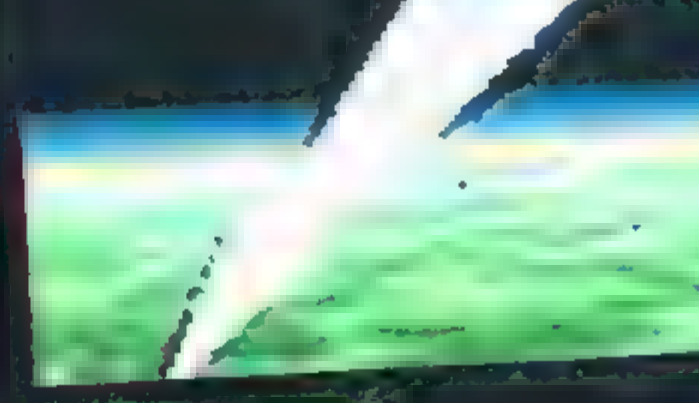
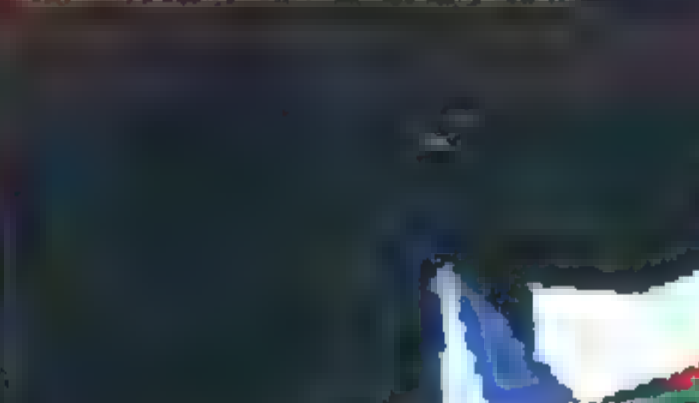
doppio blaster.
Sono cose molto utili per l'incontro con il guardiano finale. Quando entrate nella parte finale del livello fate molta attenzione ai triangoli che tirano le palle di fuoco. Se ce ne saranno molti rischierete di essere spazzati via dai loro proiettili.
Distruggeteli tutti su un lato in modo da superarli indenni.

NAVE DA GUERRA ANDROSS

Non appena questo incredibile guardiano arriva nello schermo, rimanete sulla sua destra, rotando dalla vostra parte. In questo modo eviterete i missili che vi spara contro e colpirete il suo punto debole allo stesso tempo. Una volta distrutti tutti i

bersagli, muovetevi a sinistra e rimanete inclinati. I punti deboli di questo guardiano sono un pannello nel lato sinistro e due nel destro; le Nova Bomb sono essenziali per finire questo guardiano: colpitelo mentre vi arriva da sotto.
Quando il guardiano vi lancia il fumo, sparate due Nova Bomb in rapida successione per infliggergli un notevole danno. Anche se questo guardiano è molto forte, seguite i nostri suggerimenti e dovreste tranquillamente arrivare a...

STAGE 7: VENOM

Ci sono davvero pochi nemici sulla superficie del pianeta, ma ci sono un sacco di trappole. Se evitate le trappole voltanti raggiungerete uno scudo. Non appena l'avete preso mettetevi a volare rasoterra per evitare altre macchine avversarie.

Nell'angolo destro ci sono un sacco di ostacoli squadrati: è molto difficile schivarli. Il modo per evitare tutti questi pericoli è rimanere nell'angolo in alto a destra dello schermo. Da questa posizione potrete distruggere tutti i nemici che vi minacciano.

Sparate al corpo principale con tutto il fuoco possibile e con tutte le Nova Bomb. Virate a destra e a sinistra per evitare i laser e le palle di fuoco. Quando il livello di energia è ridotto a metà il mostro si metterà a girare e vi sparerà contro delle sfere di metallo. Muovetevi in cerchio per evitarle ma non rimanete negli angoli.
Quando il corpo principale si divide vi spara delle altre sfere abbastanza facili da distruggere.

Il guardiano finale ha la stessa forma di prima ma questa volta ha il doppio dell'energia e spara dalla bocca dei

blocchi più veloci del vostro sguardo. Dovrete evitare questi missili con molta attenzione, continuando a virare e a ruotare su voi stessi. Non appena Andross si rivela in tutto il suo splendore, sparate due Nova Bomb al centro dello schermo.
Dovrete abbattere un paio di volte l'incarnazione con le facce, quindi potrete distruggerlo definitivamente!

FLASHBACK MD

La Delphine ha fatto di nuovo centro con questo seguito indiretto di *Another World*. Sono riusciti davvero a migliorare i loro standard? Anche se i due titoli usano stili differenti, l'uso del Rotoscoping permette nuovamente una fluidissima qualità di animazione. *Flashback* esce definitivamente vincitore dal confronto, con la sua maggiore complessità, una grafica più dettagliata e dei livelli molto più grandi che richiedono al giocatore un impegno molto maggiore. Meno male che ci siamo noi di Gheim Pauà con la soluzione completa!!!

Livello 1

Comincerete da qui, con una bella emicrania e una piccola scatola vicino a voi, che farete inavvertitamente cadere in un buco. Non avete alcuna idea di come siete arrivati qui, quale sia il vostro nome, o dove siate: il vostro primo compito è quindi di recuperare l'olocubo e scoprire cosa stia succedendo. Quindi sarà tempo di andarsene da questo pianeta-giungla.

Prendete l'olocubo premendo in giù e pigiando il pulsante A. Una breve sequenza animata vi spiegherà chi [illegible] seguito. Andate a New Washington a trovare il tipo chiamato Ian: la verità vi [illegible] rivelata nel livello 2...

Posate questo sasso sulla piastrella a pressione sulla destra e l'ascensore sulla sinistra rimarrà bloccato in basso. Questo vi permetterà di prendere il teletrasportatore da dare al vecchio.

Portate questo teletrasportatore al vecchio in alto a destra del livello ed egli scomparirà lasciandovi una carta [illegible] usata per le porte di sicurezza [illegible] del gio[illegible]

Questa zona è percorsa da corrente elettrica, quindi non fermatevici sopra troppo a lungo!!! Il ponte al centro vi porterà al teletrasportatore in alto a sinistra.

Bloccato su un pianeta senza la più pallida idea su chi voi siate o in che modo siate finiti qui. La prima cosa da fare è raccogliere l'olocubo che vi può dare alcuni dettagli del vostro passato, ma in realtà dovrete arrivare a New Washington e trovare un tipo che si chiama Ian. A parte le lunghe cadute e le guardie col laser che pattugliano la boscaglia, dovrete cercare di oltrepassare un crepaccio intransitabile usando un ponte a particelle, trovare una carta d'identità e abbastanza denaro per comprare la cintura anti-gravità per raggiungere New Washington.

Inginocchiatevi sull'orlo di questo fosso e giratevi verso destra. Ora scendete con una capriola e atterrerete sulla piattaforma sottostante senza cadere per tre piani e ammazzarvi. Scendete e sparate alle guardie. Attenti alla postazione del cannone sulla destra

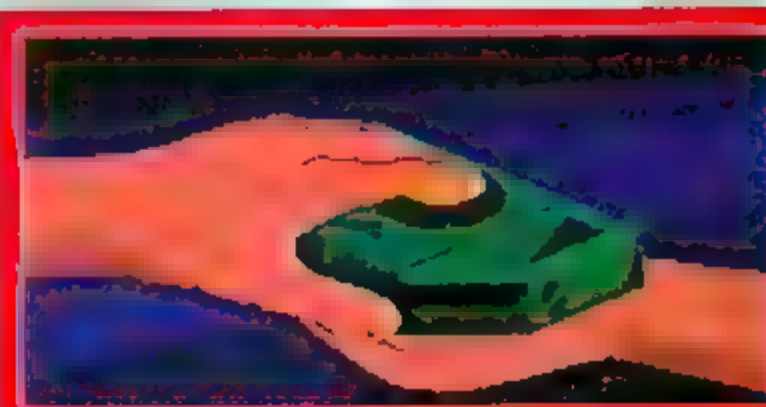
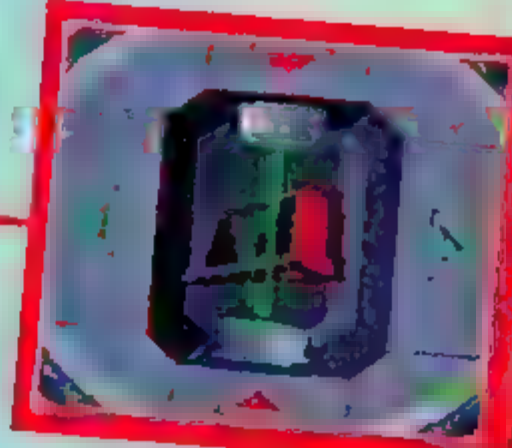
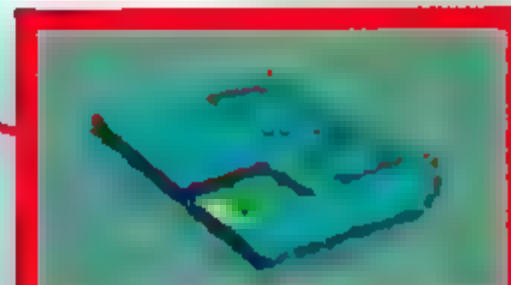
Ricaricate il vostro scudo (o la vostra cartuccia) con questa macchina. Così [illegible] potrete incassare più colpi. [illegible]

Usate la mappa di Gipp[illegible] per rintracciare [illegible] specialmente quelli in alto a [illegible] comprare la cintura [illegible]nio. Una volta ottenuti i 500 crediti, parlate con il venditore che vi darà il prezioso aggeggio. Ora attivatelo [illegible] nel buco. Per [illegible] controllo, [illegible] ma poi la cintura entrerà in azione e raggiungerete il livello 2

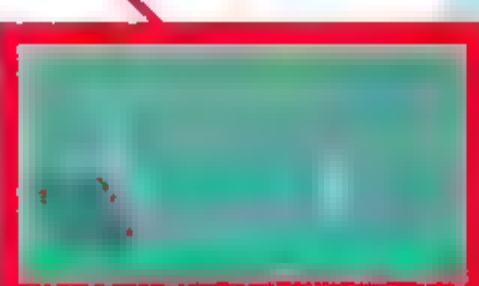
...gliete il sa... più tardi ... guardia (a destra). Quando getterete il ...so, la guardia si dirigerà nella sua direzione e voi potrete blastarlo tranquillamente.

Questa porta rimarrà aperta solo quando avrete raccolto l'olocubo e avrete toccato il vicino sensore. Estraete la pistola e saltate giù dal bordo a menare la guardia

La guardia è in possesso di una cartuccia magnetica che serve per attivare il ponte di particelle ... ricaricarla ... punto d'energia ...

Salite sulla piastrella a pressione in fondo a destra per far scendere l'ascensore, quindi saltate sopra quella seguente e salite al secondo livello. Ora fate lo stesso per far scendere l'ascensore successivo e raggiungete il vecchio ferito

... cartuccia ... salite ... punto più alto a sinistra della mappa e prendete il teletrasportatore. Portatelo al vecchio ferito che sparirà, lasciandosi dietro una carta d'identità utilissima nei livelli successivi, ma che qui può essere usata per aprire solo una determinata porta di sicurezza.

Energia ... Potrete ...fornire di energia il vostro scudo ma anche ricaricare la cartuccia per il ponte a particelle ... "E" sono una manna dal cielo.

Tombola! Invece di ... montagne di carte di credito qui ci sono, in un'unica scheda, i 500 crediti di cui avete bisogno.

Se cadrete da qui, morirete. Restate sulla parte destra, quindi correndo, fate un salto sulla sinistra per atterrare sulla piattaforma in basso. Il ponte a particelle è sulla sinistra.

Se non state molto attenti, le scosse sul pavimento vi vaporizzeranno istantaneamente. Correte in avanti per far scendere l'ascensore e quindi tornate indietro di volata. Ora correte sulla destra e continuate a tenere premuto A per saltare sull'ascensore. Infine, premete in alto e A insieme per salire.

Usate la chiave per aprire la porta di sicurezza in fondo a sinistra. L'altra porta ... può aprire con la carta d'identità.

Premete l'interruttore in questo punto per spegnere il raggio a particelle sulla destra, quindi scavalcate con un salto il sensore per evitare che il raggio ricompaia. Se passate semplicemente correndo, il raggio sarà attivato e voi verrete fritti all'istante!

Una volta portata la cartuccia al punto energia (sopra), potrete inserirla nella console del ponte a particelle e creare un raggio sul quale camminare. Il raggio rimarrà in funzione per tutto il resto del gioco.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO:
TEMPO PER COMPLETARLO:
PUNTEGGIO PIÙ ELEVATO: 780...
NUMERO DI LIVELLI:
GRADO DI DIFFICOLTÀ: medio
HARD DISK RIFORMATI DURANTE LA BATTITURA DI QUESTA SOLUZIONE:
PIANTI E LACRIMONI:

Nel fondo del crepaccio c'è il basamento e il sistema della metropolitana dell'Asia. Questo è un punto cruciale della vostra missione perché apprenderete dal vostro amico Ian, chi siete e cosa dovete fare. Dall'Asia potete entrare nel vagone della metropolitana premendo A e potete viaggiare nel resto del mondo.

Mostrate la vostra carta d'identità per essere ammessi nel sistema della metropolitana di New Washington

Sedetevi sulle poltrone [illegible] due poliziotti [illegible] per scoprire il vostro passato [illegible] anche un campo di forza personale.

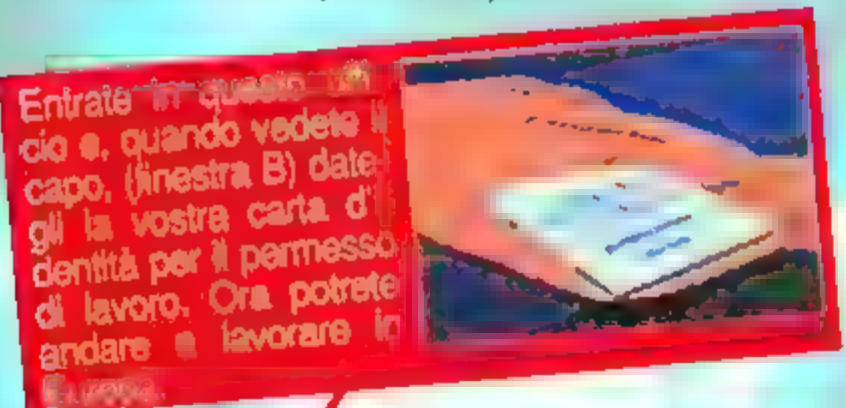
Inserite il fusibile in questo punto per chiamare l'ascensore ed entrare nella seconda parte dell'Asia

Asia

Inginocchiatevi appena la porta si apre e assicuratevi di avere la pistola a portata di mano. Colpite subito i poliziotti. Uscite dallo schermo e poi rientrate per confonderli e sparare ancora qualche colpo.

Questo è un fossato enorme, impossibile da superare senza una tecnica. Andate in fondo a destra e quindi correte verso l'orlo del fosso. Appena prima di caderci dentro, premete il pulsante del salto due volte in rapida successione in modo da saltare sulla piattaforma più alta.

Missione 1

La vostra prima missione è incredibilmente semplice, perfino per voi. Prendete un pacco dal negozio in Asia e portatelo al Titan Travel in Africa. L'unico inconveniente per voi [illegible] questa consegna, altrimenti senza problemi; è un poliziotto che vi aspetta sulla porta dell'agenzia di viaggio. Usate il vostro campo di forza per deviare le pallottole del vostro nemico, quindi sparategli tre colpi e consegnate il pacco.

Entrate in questo ufficio e, quando vedete il capo, (finestra B) date gli la vostra carta d'identità per il permesso di lavoro. Ora potrete andare a lavorare in Europa.

Missione 2

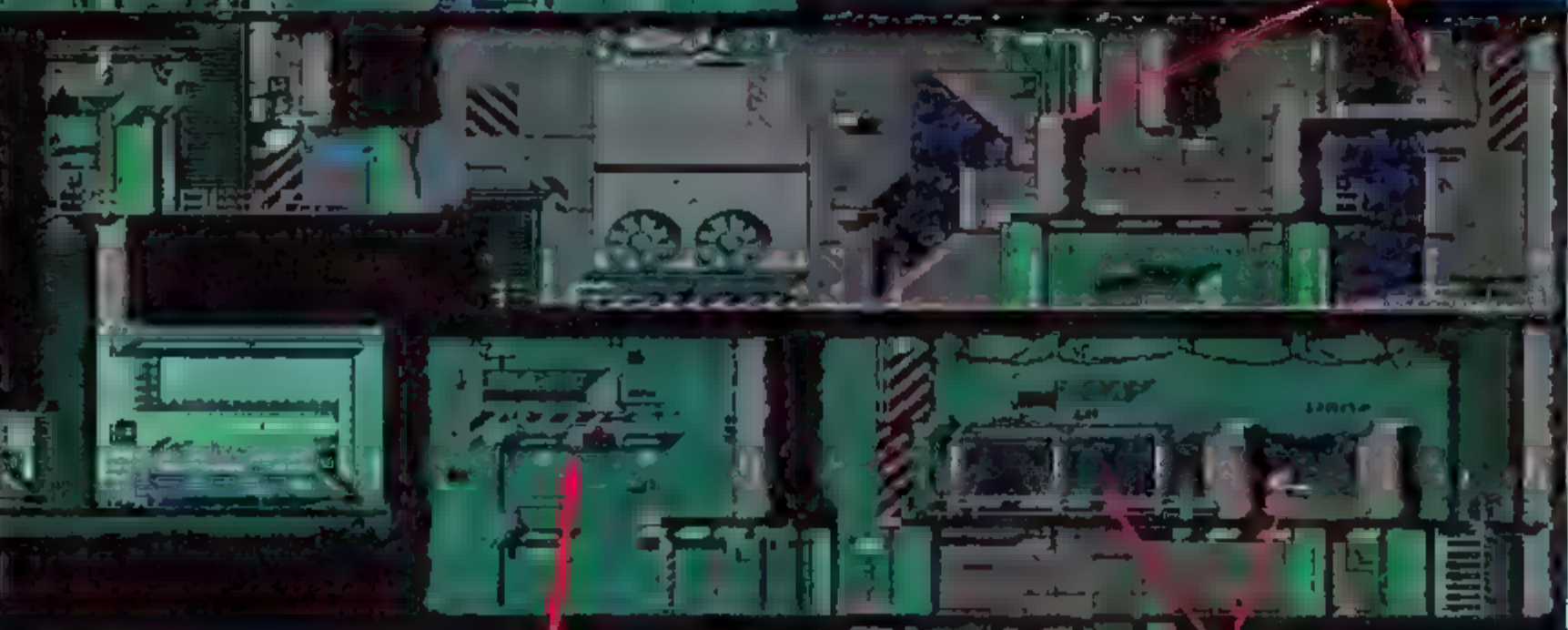
La vostra missione è di scortare questo VIP al laboratorio nella zona controllata (sotto). Dovrete trovare interruttori per aprire le porte e spazzar via chiunque tenti di fermarvi. Semplice.

Missione 3

Questa è più complicata. Andate in America a parlare con il tipo appena arrivato nel bar per ottenere alcune informazioni. Ora andate dal poliziotto (sopra) e poi in alto a sinistra per parlare all'informatore. Un poliziotto psicopatico cercherà di abbattere il vostro uomo, perciò usate il vostro scudo per proteggerlo e riempite di piombo il corrotto difensore della legge. Ora uccidete il poliziotto al secondo livello per avere la chiave ed entrate nella seconda stanza a combattere i cyborg.

Africa

Il livello Africa ospita gli uffici amministrativi dove otterrete il vostro permesso di lavoro. Dovrete parlare col tipo in America per far aprire la porta di questa sezione. In Africa c'è anche la destinazione della Missione 1 e la zona controllata della Missione 2.

Premete questi interruttori per aprire le due porte in basso, ma state attenti alla bomba a terra

Andate in fondo a sinistra, salite e cominciate subito a sparare all'im- [illegible] Sparate alla second[illegible]

Questo è il laboratorio: la fine della vostra missione. Lasciate che il VIP cammini in questa stanza e aspettate un momento per ricevere i contanti.

Scavalcate il primo muro col vostro scudo deflettore in posizione. Attivatelo immediatamente per assorbire la prima pallottola, quindi rispondete al fuoco. Prendete la chiave, premete il pulsante sensore per aprire una delle porte più sotto, quindi sparate all'ultima guardia e usate la chiave nella serratura. Ora andate nella stanza a sinistra.

America

Parlate al tipo in fondo per ulteriori informazioni sulla Missione 3.

Parlate al barista, come vi ha detto Ian, e sarete condotti da un tipo losco che vi offre false carte d'identità per entrare nel gioco della Torre della Morte e vincere i biglietti per tornare sulla Terra. Il brutto è che avete bisogno di 1500 crediti per ottenere le carte e per mettere insieme questo malloppo dovrete lavorare. Andate in Africa per ottenere un permesso di lavoro.

Incontrerete qui il falsario, se avete parlato con il barista (a sinistra). Dategli 1500 crediti e riceverete i documenti falsi necessari per entrare nella Torre della Morte.

Per uccidere i cyborg in questa sezione, vi consigliamo di salvare la vostra posizione (è probabile che dobbiate rifare parecchie volte questa missione!!!). Camminate sulla prima piattaforma ed entrate nel secondo schermo - ma rimanete vicino al bordo. Il primo cyborg attaccherà. Usate lo scudo per deviare i suoi colpi quindi riempitelo di piombo. Quando si teletrasporterà, giratevi e affrontatelo; continuate a sparare finché non si trasforma. Usate lo stesso metodo per il secondo. Non lasciateli avvicinare troppo altrimenti vi possono colpire con la pistola

In questo punto vi aspetta il poliziotto corrotto. Prima parlate con lui, poi fatelo fuori per avere la chiave della zona segreta in alto

Missione 4

Saltate questo fosso e quindi cominciate a correre. Premete in giù quando state per toccare le scosse elettriche in modo da rotolarci sotto indenni

Rialzatevi e premete in su mentre uscite dallo schermo per saltare sull'isola dall'altra parte

Mettete il nuovo chip in questo esatto punto per completare la missione e salvarvi. Avete circa due secondi per compiere quest'impresa

La Missione 4 è unica: c'è una località completamente differente da visitare. Un chip difettoso è stato inserito nel generatore della città; questo errore [illegible] fusione entro 60 secondi! Armato di un nuovo chip dovrete [illegible] teletrasportarvi al [illegible] e correre attraverso le macerie per sostituirlo.

Europa

Introducete i crediti in questa macchina e potrete farvi delle belle fotografie

In Europa troverete l'ingresso al gioco della Torre della Morte nonché il luogo in cui dovrete iscrivervi per avere un lavoro. Il centro occupazione ha un punto di energia per fare rifornimento, un punto di salvataggio e, naturalmente, le console con le quali potrete scegliere la vostra prossima missione. L'Europa è la zona più popolata da mutanti: ovviamente, dovrete farli fuori.

Premete A per dare un'o[illegible] chiata alla vostra prossima missione che dovrebbe apparire sul video[illegible] Quando avrete letto bene le vostre istruzioni[illegible] inserite la vostra carta per accettare[illegible]

Usate la chiave che avete appena preso per aprire questa porta e avere accesso al resto del complesso

Uccidete la guardia e correte verso il lato dello schermo. Appena uscite dallo schermo, premete in su per saltare e volare sopra la bomba atterrando sulla piattaforma opposta. Attivate velocemente il vostro campo di forza per fermare le pallottole del nemico e farlo fuori! Ora prendete gli oggetti sul pavimento più in basso e risalite le scale sulla sinistra; premete il sensore per aprire la botola.

Prendete il sasso sulla destra e quindi premete giù e B per metterlo sul sensore della porta e mantenerla aperta. Fate attenzione alla bomba sul soffitto proprio sopra la porta

Usate la chiave che avete trovato per aprire quest'ultima porta e sparate alla palla d'argento rotante per completare la missione.

Missione 5

L'area sotto controllo [illegible] luogo dell'ultima Missione, che consiste semplicemente nell'ammazzare tutti i mutanti in agguato e rendere l'area nuovamente sicura. Essenzialmente, sparate su ogni cosa che si muove.

TORRE DELLA Morte

Ognuno degli otto livelli è una prova individuale della vostra abilità e della vostra destrezza. Trappole, bombe, cyborg e cannoni laser collocati con diabolica astuzia sono solo alcuni dei pericoli che dovrete affrontare per arrivare in cima alla torre. Ogni uscita è controllata da porte comandate elettronicamente e da interruttori da attivare. Starà a voi seguire le nostre mappe e trovare i pulsanti giusti. A volte si tratterà di distruggere tutto nel livello per aprirsi una via verso la libertà.

Per partecipare al gioco della Torre della Morte dovrete prima lavorare per guadagnare il denaro necessario a comprare i documenti falsi dal tizio che sta in America, quindi andare in Europa e consegnarli alla donna che sta alla scrivania. Sarete subito trasportati al livello otto del gioco, con il compito di far fuori tutti gli altri partecipanti per poter vincere i biglietti gratis per la Terra. È tempo di cominciare a correre, cari amici!

Premete questo interruttore e vedrete la porta sulla destra aprirsi. È l'uscita!! Dovrete andare completamente sulla sinistra per poter scappare.

Se correte attraverso i sensori di questa stanza, il pavimento scomparirà letteralmente. Le mine che vi aspettano di sotto vi daranno una morte istantanea.

Per raggiungere il punto di rifornimento di energia, dovrete correre verso il cannone laser e scivolarvici sotto dopo aver toccato il sensore. Ora salite sulla piattaforma e sparate sui due cyborg che vi aspettano dall'altra parte.

Per prima cosa colpite il sensore in alto per aprire la porta, quindi andate giù fino in fondo e camminate attraverso le bombe facendole esplodere istantaneamente. Ora ricaricate i vostri scudi vicino ed entrate nel terzo livello pronti a tutto.

Usate questo punto di ricarica per ripristinare tutta la vostra energia. Ci potrete anche ritornare dai livelli più avanti se siete in punto di morte.

Questo sensore apre la porta di sopra e libera il cyborg. Prima di tutto scavalcate il sensore e premete l'interruttore per aprire la porta sulla destra in alto, poi aprite la prima porta. Sparate al cyborg non appena si avvicina e lo farete cadere nel pozzo mentre voi potrete scappare sulla destra.

Inginocchiatevi qui e aspettate che il cyborg salga. Ora sparategli e lui farà esplodere la bomba distruggendosi.

3 S

Oltre ai cyborg che pattugliano la zona, ci sono anche elettrosfere d'argento che volano tra i vari piani. Salite e, per prima cosa, fatele saltare, quindi fate una capriola attraverso la piattaforma e sparate ai cyborg nel solito modo.

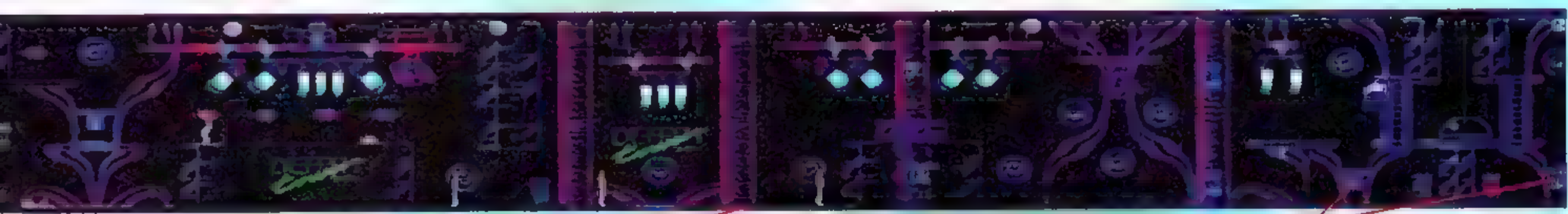
2

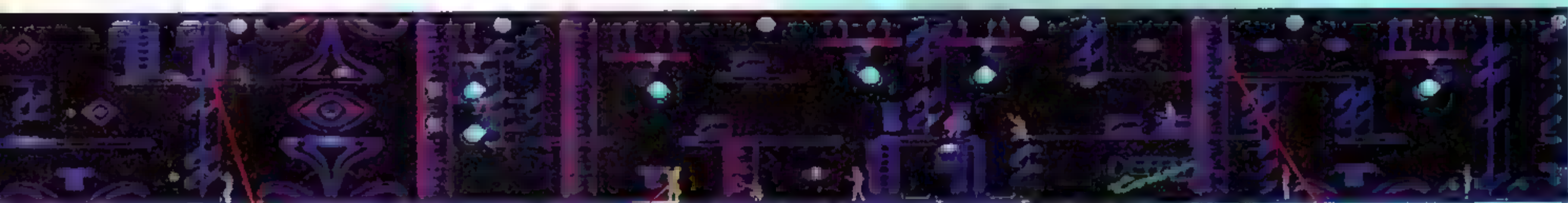
Se volete raggiungere il livello due, inginocchiatevi e sparate al primo cyborg, quindi rotolate a destra e poi a sinistra finché non si ferma: ora colpitelo! Usate il vostro scudo per deviare i suoi colpi e dopo quattro blastate andate a segno esploderà. Dovrete poi uccidere il secondo cyborg nello stesso modo.

Per aprire queste porte dovrete prima distruggere tutte le palle d'argento e quindi tutti i cyborg. Il mago di Gheim Pauà vi consiglia di sparare a tutto andare e di ritornare a fare rifornimento d'energia al livello quattro se vi sentite un po' deboli!!! Usate il punto di salvataggio per evitare di tornare al livello cinque.

Ci siamo! Nell'ultimo livello c'è solo un coriaceo cyborg da sconfiggere prima di poter avere il biglietto gratis per Bournemouth. Il modo per uccidere questo tipo, e tutti gli altri cyborg, è di continuare a rotolare a destra e a sinistra finché lui non si alza e cerca di spararvi. Attivate il vostro scudo per deviare i suoi colpi e sparategli, prima di rotolare di nuovo. Ripetete l'operazione quattro volte.

Viaggio verso la terra

[illegible]

Cominciate qui! Sarete immediatamente attaccati da un cyborg. Se siete buoni tiratori potrete far rinculare colpo su colpo il cyborg sulla mina e distruggerlo completamente.

Se toccate l'uno o l'altro di questi bottoni si aprirà la porta sul lato opposto, permettendovi di scappare se fate il giro del livello e arrivate dal lato opposto.

Salite sui tappeti a pressione per aprire queste porte, ma state attenti alle elettrosfere d'argento dall'altra parte. Ricordatevi di salvare in questo punto la vostra posizione!

Se vi collocate nelle piattaforme sovrastanti, il cyborg tenterà di salire. Inginocchiatevi e continuate a spararagli finché non si dissolve

Aspettate che il cyborg esca dallo schermo, quindi premete su questo interruttore per aprire il pavimento e correte sulla sinistra dove potrete confrontarvi con lui

Passate attraverso questa spaccatura e sparate immediatamente al cyborg che sta dall'altra parte. Quando salite sulle piattaforme, sulla sinistra state attenti ai fili tesi, essi attivano laser all'altezza della testa.

Tappeti sensibili al calore vi sentiranno arrivare e vi faranno cadere in mezzo a un pacco di mine!!! Rischierete di perdere due o tre scudi.

Per cominciare, appendetevi alla piattaforma di destra e lasciatevi cadere sulla bomba che sta sotto. Questo è inevitabile. Ora scavalcate le bombe che ci sono a terra, salite sulla seconda piattaforma e correte a sinistra sotto le bombe. Premete poi A per saltare sulla cornice e salire

I primi due poliziotti che vedrete vi vogliono morto e vi spareranno. Usate il campo di forza per assorbire i loro colpi e sparate. Quattro o cinque colpi messi a segno e vi diranno ciao-ciao!

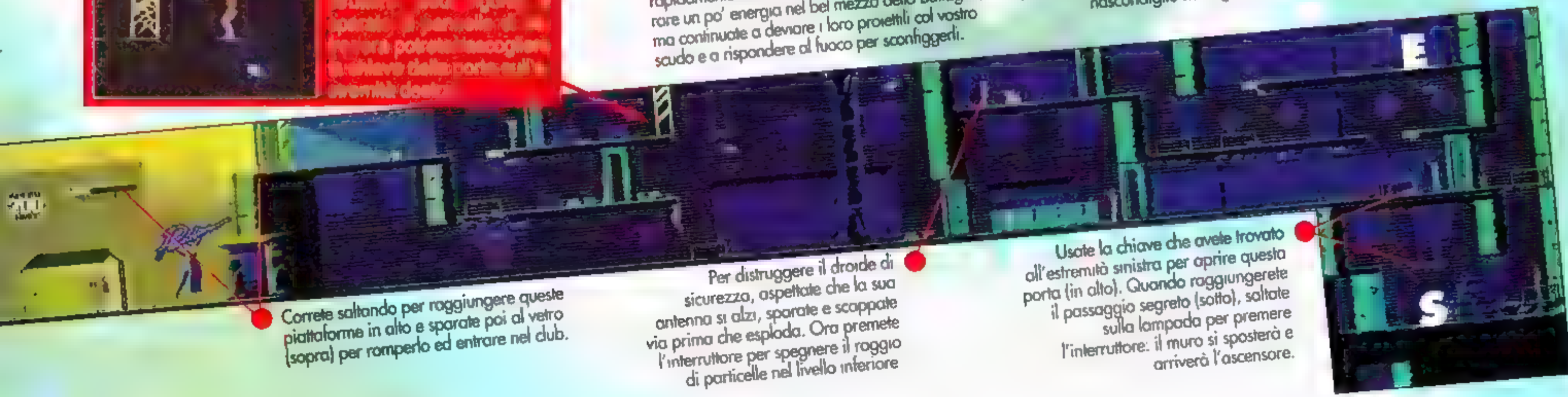
Livello 4

Arrivati sulla Terra scoprirete che la polizia ha da dire qualcosa a proposito dei vostri documenti d'identità falsi e vi sta dando la caccia. L'aeroporto si sta riempiendo di poliziotti e l'unico modo per uscirne è aprirsi un varco con le armi. Questo vi darà la possibilità di sentirvi un po' Rambo e di correre all'impazzata sparando selvaggiamente, e quindi trovando un'improbabile via d'uscita (che include montagne di cadaveri, e una rapida caccia automobilistica).

L'ascensore vi porterà direttamente sul fondo. Sparate al poliziotto sulla sinistra mentre passate, quindi andate sul fondo a sinistra, giratevi e sparate senza interruzione alla elettrosfera. Ora azionate il vostro campo di forza per fermare le pallottole del poliziotto e rispondete al fuoco alternando i vostri colpi con i suoi

[illegible]

Incontrerete un poliziotto sulla sinistra e altri due in questo punto. Potreste aver bisogno di passare rapidamente da uno schermo all'altro e di recuperare un po' energia nel bel mezzo della battaglia, ma continuate a deviare i loro proiettili col vostro scudo e a rispondere al fuoco per sconfiggerli.

C'è un ultimo poliziotto da sconfiggere subito oltre la porta, dopodiché potrete andare alla stazione dei taxi: premete A per chiamarne uno e avviarvi verso il nascondiglio nel night club.

Correte saltando per raggiungere queste piattaforme in alto e sparate poi al vetro (sopra) per romperlo ed entrare nel club.

Per distruggere il droide di sicurezza, aspettate che la sua antenna si alzi, sparate e scappate via prima che esploda. Ora premete l'interruttore per spegnere il raggio di particelle nel livello inferiore

Usate la chiave che avete trovato all'estremità sinistra per aprire questa porta (in alto). Quando raggiungerete il passaggio segreto (sotto), saltate sulla lampada per premere l'interruttore: il muro si sposterà e arriverà l'ascensore.

Questo bottone apre la porta sottostante e vi permette di entrare nella sezione 2.

Ora potrete raggiungere i punti di salvataggio e di ricarica ma dovrete essere proprio sul bordo delle botole e saltare sulla destra per caderci in mezzo.

Scavalcate il campo minato e sulla sinistra apparirà il raggio a particelle che avanzerà verso di voi.

Usate la chiave presa nella stanza sottostante per aprire questa porta cosicché Conrad possa passare nell'ultima sezione di questo livello.

Non appena entrerete in questa zona un raggio a particelle avanzerà verso di voi per tentare di vaporizzarvi. Dovrete colpire l'elettrosfera nell'ultima stanza per aprire la porta e quindi gettarvi nel condotto dell'aria.

Quando arriverete qui spunteranno fuori due elettrosfere che vi attaccheranno Fatele fuori e quindi uccidete la guardia aliena per ottenere la chiave.

Scendete qui, evitando il cannone laser, e premete il sensore nell'angolo per spegnere il raggio a particelle.

Salite qui, sparando all'elettrosfera, e premete questo interruttore per aprire la porta sulla destra e prendere la chiave.

Prendete la chiave della porta in fondo a destra e spegnete il raggio a particelle.

Inizierete questo livello disarmati e con una guardia che vi spara contro. Usate lo scudo per ripararvi e correte nel punto dove vi attende la vostra fedele pistola. Ora potrete riempire di piombo il codardo.

Salite su questo ascensore per raggiungere il sensore e attivare la porta sottostante.

Livello 4-2

Dopo essere piombato nel bel mezzo di un complotto alieno per distruggere l'umanità, siete stati messi in prigione. Una delle guardie ha deciso di eseguire la sentenza personalmente. Senza la vostra pistola non potrete fa ni molto! Fortunatamente avete ancora il vostro scudo per proteggervi.

Questa stanza è difficile non solo a causa del raggio di energia in alto che cercherà di farvi fuori (tuffatevi nei buchi), ma anche di un elettrosfera che vi aspetta nell'ultima galleria. Nell'ultima stanza c'è il teletrasportatore che vi porterà sul pianeta degli alieni.

Uccidete l'alieno per aprire la porta, quindi correte giù per il corridoio a destra, poi a sinistra e infine al teletrasportatore alieno.

Questa macchina ha il solo scopo di muoversi a sinistra e a destra lasciandovi cadere bombe in testa. Appena l'ascensore salirà, correte a destra e buttatevi a terra per evitarla.

Raccogliete il topo esplosivo: apparirà una guardia aliena sulla destra. Buttatevi a terra e sparate quattro volte per prendere la chiave.

Le porte si apriranno solo quando avrete sconfitto il "cuore" (vedi sopra). Quando gli avrete sparato una volta, la porta di sinistra si chiuderà.

Due guardie aliene vi attaccheranno simultaneamente! Dovrete rotolare all'estremità sinistra e sparare alla guardia abbastanza stupida da starsene in piedi. Continuate a spostarvi a sinistra e a destra finché entrambe le guardie non saranno morte.

Livello 5-2

Mettete la bomba qui e premete l'interruttore per farla cadere al centro del pianeta. La terra tremerà e voi avrete soltanto un minuto per raggiungere gli hangar e scappare.

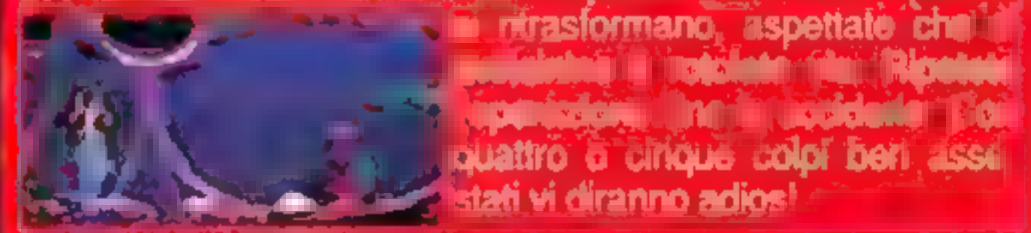
Dal yostro nascondiglio nella presa [illegible] gli alieni parlare della distruzione della Terra. Sfortunatamente la griglia vi tradirà e verrete scoperti! Ora dovrete scappare dalla prigione e andare nel cuore del pianeta alieno.

SILLY PUTTY

Le creature aliene sono sorprendenti! Possono prendere qualsiasi forma e aderire a qualsiasi superficie. La sola cosa che le può fermare è una pallottola in faccia!

Saltate da fermi e usate il teletrasportatore per oltrepassare indenni questi mortali raggi di particelle. Tenete d'occhio [illegible] e fate attenzione ai buchi.

Per sconfiggere queste guardie aliene, rotolate a sinistra e a destra finché non si fermano. Poi sparate due volte e quando si trasformano, aspettate che [illegible] quattro o cinque colpi ben assestati vi diranno adios!

Questo interruttore apre la porta a sinistra, ma dovrete sparare prima alla guardia aliena sulla piattaforma. Se cercate di passare, lei vi seguirà ovunque.

Salite, fatevi colpire dal laser e gettate il vostro Teletrasportatore sulla sinistra. Oltrepassate il cannone.

Livello 5-1

In questo punto troverete il diario dello scienziato catturato che vi spiegherà come distruggere il pianeta con la bomba che vi ha appena dato.

Il sensore (sotto) apre la porta in fondo, ma attenti alla guardia che tenterà di scappare. Passate oltre il cannone laser in alto (vedi sopra) e quindi avvicinatevi all'interruttore sorvegliato dall'alieno a sinistra. Usate il punto di ricarica e premete l'interruttore per aprire la porta in alto a destra.

Premete questo interruttore per aprire il pavimento, sparate poi per aprire la porta sul fondo e, senza indugi, uccidete la guardia.

Dopo che avrete aperto la porta [illegible] che lo scienziato sarà stato colpito, riceverete questa bomba.

Raccogliete il sasso in quest'angolo e passate sotto la macchina verde sulla sinistra. Ora inginocchiatevi e premete in giù e B per far cadere il sasso sul sensore della porta in modo da tenerla aperta. Usate il teletrasportatore per superare il raggio di particelle.

Mentre la porta è aperta, la guardia vi aspetterà qui. Fate un salto fuori dallo schermo per evitarla.

Per scendere da questo punto mettetevi nell'angolo a sinistra, guardando verso destra. Ora gettate il vostro teletrasportatore nel buco e teletrasportatevi giù!

Uccidete la guardia (usando lo scudo per evitare i suoi colpi), quindi mettetevi sulla destra (V. foto) e sparate al cervello nel momento in cui appare. Evitate il laser.

Buttate in questo punto il ricevitore e teletrasportatevi su questa piattaforma.

Usate la chiave che avete trovato più in basso per aprire questa porta. Nel momento in cui la oltrepasserete, riceverete una password per poter ripartire da questo punto!

Questa porta si aprirà non appena avrete gettato la bomba nel cuore del pianeta. Precipitatevi su questo appiglio prima che sia troppo tardi, quindi affrettatevi, quando siete in prossimità della zona di atterraggio, per scappare.

Il livello finale del pianeta alieno è certamente il più difficile. Guardie aliene circolano dappertutto e i passaggi biomeccanici sembrano tutti uguali. L'obiettivo di questa prima sezione è di penetrare nel pianeta il più profondamente possibile e trovare il modo di distruggere gli alieni. Fortunatamente uno scienziato umano ha costruito una bomba.

SONO TROPPO STANCO PER QUESTO

Appena Conrad Hart salterà a bordo della sua astronave, il mondo degli alieni comincerà a esplodere.

Siete fuggito appena in tempo (come sempre), [illegible] trovarete in una zona dello spazio sconosciuta.

[illegible] camera d'ibernazione [illegible] aspettare che qualcuno vi venga a prendere.

TRIBUNALE DI BOLOGNA

Nel procedimento cautelare ex art. 700 c.p.c., R.G. n. 8365/93, promosso da **COMPUTER ONE di Umberto Bettini & C. Snc contro LEADER DISTRIBUZIONE s.r.l.**, il Giudice Designato, Dott. Massimo Ferro, in data 22 luglio 1993, ha emesso la seguente ordinanza:

" il G.D.

dato atto ordina a Leader Distribuzione srl l'inibizione alla diffusione e circolarizzazione presso il pubblico dei rivenditori e dei fornitori di comunicai, identici a quelli menzionati nel ricorso o dal contenuto similare, comunque indicanti la pretesa illegittimità dell'importazione parallela così come enunciata nel "parere pro-veritate" dello studio legale Milani-Lenti-Caserio di Milano allegato agli atti di causa; ordina altresì la pubblicazione, per estratto ed una volta nelle riviste Console-Mania (Editore Xenia), CVG (Editore Jackson), Game Power (Editore Studio Vit), della presente ordinanza a cura del ricorrente ed a spese di Leader Distribuzione srl essendo stati ravvisati gli estremi di atti di **concorrenza sleale** nella diffusione pubblicitaria e commerciale per le modalità ed i referenti impiegati da Leader Distribuzione srl trattandosi di notizie parzialmente non vere; "

GUIDA AL MEGADRIVE

È finalmente arrivato il turno dei 16-bit. Al Mega Drive dedichiamo questa guida completa con tutti i giochi recensiti dal numero 1 di Gheim Pauà fino al numero 20. Se avete qualche dubbio sui titoli in vendita date un'occhiata alla nostra guida, potrebbe risolvere tutti i vostri problemi. Una nota per chi ci segue da pochi numeri: i voti dei primi numeri di GP sono di norma un po' alti se rapportati con quelli dei numeri più recenti: questo perché, con il passare del tempo, i programmatori hanno cominciato a conoscere e a sfruttare a pieno la macchina e......non potevamo certo dare dei 112%!!!

ALIEN[3]
ACCLAIM

Da un film che definire non eccezionale è ancora (molto) poco, un videogioco che, viceversa, risulta brillante e divertente. Tutto merito dei programmatori della Acclaim che sono riusciti a ricreare alla perfezione un'atmosfera "Gigeriana". Un prodotto che merita!

Voto 90% GP11

AMAZING TENNIS
ABSOLUTE ENTERTAINMENT

Un insieme bilanciato per questa simulazione tennistica. I difetti, non mancano ma nel complesso regge e rischia anche di essere divertente, anzi, alla lunga rientra nella categoria dei giochi che fanno perdere diverse ore di sonno.

Voto 79% GP19

ANOTHER WORLD
VIRGIN

Un piccolo gioiello. Giocarlo trasmette realmente la sensazione di vivere una fantastica avventura e alla fine fa complimentare con se stessi per l'acquisto di una sì bella console. Un'esperienza unica, da non perdere per nulla al mondo!

Voto 90% GP15

ARIEL THE LITTLE MERMAID
DISNEY/BLUE SKY SOFTWARE

Uno dei Tie-in più originali e divertenti: una favola trasformata in sparatutto. Incredibile e, tutto sommato, interessante. Purtroppo però il gioco manca quasi completamente di varietà ed è troppo facile. Un'altra buona occasione persa.

Voto 72% GP15

BACK TO THE FUTURE 3
IMAGE WORKS

Solo 4 livelli di gioco sono un po' pochini per qualsiasi cartuccia, figuriamoci poi per un tie-in dalla scarsa giocabilità e dall'assoluta mancanza di fantasia. Si salvano il sonoro e la grafica.

Voto 79% GP12

BATMAN RETURNS
SEGA

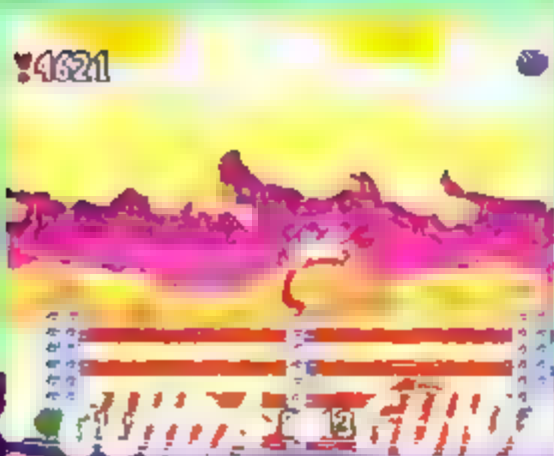
Tutto pessimo. Originalità inesistente, comandi che non rispondono come dovrebbero, livelli praticamente identici tra loro e, come se non bastasse, alcune zone semplicissime e altre impossibili da superare... Se ve lo regalano offendetevi!

Voto 40% GP15

BATTLETOADS
TRADEWEST

Una versione quasi perfettamente identica a quella che è apparsa sull'8 bit di casa Nintendo, a parte qualche miglioramento nello scrolling e nel sonoro. Se consentite, ci aspettavamo qualcosa di più!

Voto 76% GP17

dida dida dida dida dida

BUBSY THE BOBCAT
ACCOLADE

La lince più veloce del mondo dei videogiochi rimedia un'ottima figura anche sul Mega Drive. La grande varietà di paesaggi compensa i pochi nemici che incontreremo sul nostro cammino. Uno dei migliori giochi a piattaforme disponibili per il 16 bit della Sega.

Voto 91% GP20

BUCK ROGERS
ELECTRONIC ARTS/SSI

La conversione del popolare gioco Amiga lascia un po' perplessi. L'impressione è che si potesse ottenere qualcosa di meglio, anche se comunque, nel complesso, il risultato è apprezzabile, grazie soprattutto alla trama ricca e appassionante. Non eccezionali grafica e sonoro.

Voto 84% GP8

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS
DATA EAST

Assolutamente deludente questa trasposizione delle serie di fumetti di supereroi più famosa della galassia. Grafica grezza e scarsamente colorata, sonoro non eccezionale e una risposta spesso imprecisa ai comandi. Insomma, peggio di così si muore!

Voto 60% GP10

CENTURION
ELECTRONIC ARTS

Un gioco di strategia con ben poco di strategico. Graficamente non eccezionale e lentissimo! Cosa chiedere di meno dalla vita? Solo per gli appassionati di storia romana.

Voto 61% GP8

CHAKAN THE FOREVER MAN
SEGA

Trama affascinante e grafica suggestiva rendono questo gioco d'azione interessante fin dal primo sguardo. D'altro canto, però, ci si rende presto conto che il gioco è molto difficile e troppo lungo per non essere dotato di un sistema di password.

Voto 71% GP16

CHELNOV ATOMIC RUNNER
DATA EAST

Chi sostiene che la prima impressione è quella che conta con questo gioco sarà costretto a ricredersi. Il primo impatto è infatti deludente, ma se si ha la costanza di andare avanti si verrà coinvolti in uno dei platform più intriganti in circolazione. Provare per credere.

Voto 89% GP16

CHUCK ROCK
VIRGIN

Il gioco di piattaforme troglodita fa la sua apparizione anche sul Mega Drive, e la fa alla grande, confermandosi come ottimo titolo. La grafica è sensazionale, dettagliata e coloratissima, il sonoro è buono e la programmazione da 10 e lode. Da comprare quanto prima!

Voto 91% GP8

CORPORATION
VIRGIN

Una delle avventure più divertenti mai realizzate per Mega Drive. Grafica e sonoro stupendi fanno da cornice a un vivacissimo intreccio in grado di appassionare per moltissimo tempo, anche dopo averlo portato a termine una prima volta.

Voto 89% GP9

CRUE BALL
ELECTRONIC ARTS

Un flipper dalla grafica deludente che talvolta lascia a desiderare anche nel campo dell'animazione degli sprite. Il comportamento della pallina è comunque coerente alle leggi fisiche terrestri. Un po' pochino per un gioco da Mega Drive!

Voto 82% GP13

CYBORG JUSTICE
SEGA

Un classico picchiaduro a scorrimento orizzontale sulla falsariga di *Golden Axe* che vanta animazioni molto curate, ma è penalizzato dalla scarsa varietà e dall'eccessiva difficoltà del gioco. Consigliato solo ai fanatici del genere.

Voto 70% GP17

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT
SEGA

Un'ottima simulazione "cestistica" per Mega Drive che spicca nella mediocrità del genere. Ottime le animazioni, più che buono il sonoro, eccellente la giocabilità. Un titolo capace di far girare la testa ai fanatici della pallacanestro, ma che può "intrippare" anche tutti gli altri.

Voto 89% GP8

DEATH DUEL
RAZOR SOFT

Un prodotto in grado di coinvolgere al 100% gli amanti dei giochi d'azione, dotato di una longevità senza pari. L'intreccio però non spicca per originalità: la solita sfida tra i terrestri buoni e gli alieni cattivi.

Voto 80% GP13

DESERT STRIKE
ELECTRONIC ARTS

Un capolavoro nato da un miscuglio di elementi fortunati: lo scorrimento dello schermo di *Zaxxon*, gli uomini da salvare alla *Choplifter*, bersagli al suolo e in aria come nei migliori sparatutto e un po' di strategia nello studio della mappa, per la scelta dei migliori percorsi e degli armamenti.

Voto 93% GP6

EA HOCKEY
ELECTRONIC ARTS

Probabilmente la più straordinaria simulazione sportiva mai vista per Mega Drive. L'animazione è velocissima e tutto, fin nei minimi particolari, è fatto al meglio. Il gioco permette scambi entusiasmanti e tiri spettacolari, e il gioco duro, come nel vero Hockey, è previsto. Da avere a tutti i costi!

Voto 95% GP1

ECCO THE DOLPHIN
SEGA

27 livelli di "sguazzamenti" acquatici con una grafica stupefacente. Un gioco la cui originalità e grafica avrebbero potuto fruttargli un bel 100%, che invece è stato lievemente stemperato tenendo conto di una certa ripetitività, alla lunga, del concept. Assolutamente da avere!!!

Voto 92% GP14

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING
SEGA

Per chi ama la "noble art" una simulazione niente male, caratterizzata da una grafica discreta e da una buona giocabilità. Unica pecca (non da poco) la scarsa longevità, cui si riesce a sopperire trovando un socio e giocando nella modalità a due giocatori.

Voto 79% GP10

EX-RANZA
SEGA

L'apoteosi degli sparatutto, per una cartuccia che non deve mancare nella collezione di qualsiasi appassionato che si rispetti. I fantastici mecha nipponici si trasformano, sparano e combattono come mai si era visto in precedenza. Cosa aspettate a comprarlo ?!?

Voto 94% GP20

F1
DOMARK

Il gioco di corse più veloce che si sia mai visto per Mega Drive, la cui grafica poligonale, un po' scarna per la verità, vi permette di percorrere i circuiti della F1 a rotta di collo. Ottima opzione per giocare

GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA •

FlashBack

Gods

Fantasia

John Madden '93

Lhx Attack Chopper

in due, peccato per la totale assenza di realismo.

Voto 69% GP20

F1 GP CIRCUS MD
NICHIBUTSU
Una simulazione di guida con visuale dal 'alto, in grado di far correre i brividi lungo la schiena anche ai più arditi piloti. Una valanga di opzioni infarciscono il tutto dandogli la giusta dignità.
Giudizio critico: entusiasmante

Voto 90% GP6

F22 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
Il fatto di dover gestire un sofisticatissimo aereo da combattimento con sol. 5 pulsanti è un problema non da poco. Se si eccettua questo inconveniente, difficilmente sorvolabile, *F22 Interceptor* è un simulatore di volo pressoché perfetto. Da comprare specie se siete amanti del genere!

Voto 91% GP4

FANTASIA
INFOGRAMES
Il seguito naturale di *Castle of Illusion*. La grafica è quella dei migliori giochi di piattaforme e il sonoro è uno dei migliori che si siano mai sentiti su un Mega Drive. Unica pecca: la mancanza di un sistema di password

Voto 85% GP2

FATAL FURY
TAKARA
Il miglior picchiaduro a incontri sul mercato del 16-bit di casa Sega. Non che ci volesse molto, direte voi, comunque è già qualcosa. Quella che latita veramente è l'originalità, ma non si può avere tutto dalla vita ..

Voto 80% GP18

FATAL REWIND
ELECTRONIC ARTS
Uno sparatutto ben concepito, che si lascia giocare con piacere. La grafica è buona, lo scrolling rapido e fluido. Le colonne sonore sono azzeccate e hanno un gran ritmo. L'unico neo è l'eccessiva difficoltà. Arrivare in fondo al dodicesimo livello è un'impresa invero ardua.

Voto 84% GP 4

FLASHBACK
US GOLD
Un'animazione così stupefacente da far sfigurare qualsiasi altra cartuccia precedente. Un sonoro tra i migliori mai ascoltati. Una grafica precisa, al limite del maniacale. Colori e dettagli evocativi e pieni di atmosfera. Dobbiamo andare avanti o siete già corsi a comprarlo?

Voto 94% GP19

GALAHAD
EA/PSYGNOSIS
Un gioco di piattaforme che senz'altro pecca in originalità, ma che in compenso è molto ben realizzato, molto coinvolgente e dalla difficoltà quasi perfettamente calibrata, se si eccettuano alcuni punti nel corso del gioco nei quali pare impossibile non perdere una vita.

Voto 88% GP12

G-LOCK
SEGA
Troppo facile e troppo noioso per essere uno sparatutto, ma allo stesso tempo assolutamente irrealistico e ridicolo per essere considerato un simulatore di volo. Morale: l'avete già capita da soli.

Voto 50% GP19

GODS
MINDSCAPE
Il capolavoro a piattaforme dei Bitmap Brothers su Mega Drive fa la sua gran figura! Splendida la grafica, elevatissima la giocabilità, musiche al livello di una vera e propria colonna sonora da film... Da comprare al più presto e senza indugi!

Voto 93% GP12

GOLDEN AXE
SEGA
Un titolo un po' troppo simile a *Streets of Rage II*, che si segnala per la presenza di quattro personaggi da scegliere e l'opzione per due giocatori. Un picchiaduro senza troppe pretese che non brilla per la qualità grafica ma che si lascia giocare

Voto 81% GP20

GRANDSLAM TENNIS
TELENET
Una sapiente simulazione tennistica, in grado di affascinare tutti gli appassionati dello sport di Borg, McEnroe, Curier, Edberg e soci
La perfezione è però lontana, soprattutto a causa della difficoltà nell'indirizzare la palla come e dove si vorrebbe (il che non è poco). Provate prima di comprare!

Voto 80% GP9

GREENDOG
SEGA
Per la serie "ne facevamo volentieri a meno" un gioco di piattaforme assolutamente incommestibile. Discreta la grafica, sul resto è meglio stendere un pietoso "no comment"

Voto 63% GP 11

HARDBALL III
ACCOLADE
Voce digitalizzata del commentatore, buona grafica e vasta gamma di opzioni: queste le armi in dotazione a questo simulatore dello sport che vide il grande Joe di Maggio. I problemi saltano fuori quando si allarga l'inquadratura a tutto il diamante: movimenti goffi e comandi imprecisi sono all'ordine del giorno

Voto 82% GP16

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
LUCAS ARTS
Un tie in troppo curato per quanto riguarda il suo aspetto "cinematografico" a discapito del "fattore divertimento" che in un gioco - manco a dirlo - è piuttosto importante. Se siete appassionati de film... compratevi la videocassetta.

Voto 76% GP12

JAMES BOND 007: THE DUEL
DOMARK
La struttura del gioco è identica a quella di *Alien 3*, con la sola differenza che *Alien 3* è un capolavoro, *007* neanche per idea. Non compratelo, anzi, cercate di dimenticarvi di averne sentito parlare!

Voto 57% GP19

JAMES POND
ELECTRONIC ARTS
Il pesciolone arancione in gilet e farfallino giunge anche sulla console Sega, ma il suo esordio è tutt'altro che positivo. I livelli sono tutti uguali e il grado di monotonia elevato. Solo per gli amanti dei giochi di piattaforme

Voto 74% GP3

JOE MONTANA 2 SPORTS TALK FOOTBALL
SEGA
Una grafica esaltante (grande la possibilità di zoomare!), un sonoro da brivido e la commovente possibilità di giocare un intero campionato. Non bastano però queste chicche a fare di *Joe Montana 2* un capolavoro.

Voto 86% GP5

JOHN MADDEN FOOTBALL '92
ELECTRONIC ARTS
Un capolavoro nel suo genere. Ciliegina sulla torta di un prodotto perfettamente riuscito i consigli dello stesso John Madden, che se seguiti alla lettera, vi permetteranno di battervi alla pari contro il fortissimo team Mega Drive

Voto 92% GP6

JOHN MADDEN FOOTBALL '93
ELECTRONIC ARTS
Alcuni ritocchi "cosmetici" e niente più. Confermato il giudizio precedente. Da non comprare se siete già in possesso del predecessore. Da comprare in tutti gli altri casi

Voto 92% GP13

JUNCTION
MICRONET
Un rompicapo globbbale, con almeno tre "b". Ovvero un rompicapo integrale ed integralista, nonché intransigente. In pratica adattissimo per tutti coloro che amano bearsi dei fumi del proprio cervello, ma assolutamente sconsigliato a tutti gli altri. Fosse stato un po' più vivace e movimentato.

Voto 77% GP8

KID CHAMELEON
SEGA
Un gioco di piattaforme in grado di farsi apprezzare anche da quanti non si riconoscessero in questa categoria ludica. Grafica dettagliata, gioco coinvolgente, tecnicamente perfetto. L'unico neo, forse l'eccessiva facilità.

Voto 91% GP7

KING SALOMON
VIC TOKAI INC.
Come poteva essere una simulazione di pesca? (Sì, avete letto bene: pesca, ovvero l'attività consistente nel gettare l'amo e attendere che qualche pesce abbocchi!). Beh, noiosa, terribilmente noiosa!

Voto 68% GP19

LEMMINGS
SUNSOFT
Non ci siamo: da quello che è probabilmente il più gettonato e divertente videogame degli ultimi 70 anni ci si aspettava qualcosa di meglio sul Mega Drive. Non che su questa piattaforma *Lemmings* non sia più divertente, ma certamente per quanto riguarda grafica, effetti sonori e giocabilità ci si poteva aspettare molto di più!

Voto 79% GP10

LHX ATTACK CHOPPER
ELECTRONIC ARTS
Una simulazione troppo poco simulazione per essere considerata tale e troppo poco sparatutto per poter appassionare gli amanti del genere. Insomma un ibrido che lascia scontenti tutti quanti. Se ne può fare a meno!

Voto 71% GP12

LOTUS TURBO CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
Una simulazione di guida di una lentezza spaventosa. Il colmo dei colmi! Non ce la sentiremmo di consigliarla a nessuno. Da evitare accuratamente

Voto 65% GP12

MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
Uno dei videogiochi che hanno "fatto la storia" in una conversione "No buona". Il gioco risulta enormemente rallentato, la grafica non è eccezionale e il sonoro è ai limiti della decenza. Per non parlare del metodo di controllo che è quantomeno macchinoso

Voto 68% GP5

MAZIN SAGA
SEGA
Un Megagioco (è proprio il caso di dirlo!) capace di portare alla commozione quanti di voi fossero nati nel periodo di massimo splendore del fulgido Mazinga. Il gioco è un picchiaduro potentissimo, il migliore per Mega Drive, assieme a *Street of Rage 2* che alterna sezioni a scorrimento con mostri di fine livello da affrontare alla *Street Fighter 2*

Voto 91% GP17

MEGA LO MANIA
VIRGIN
Sulla falsariga di *Populous*, il primo simulatore divino della storia del videogioco, un altro gioco di strategia che ha dalla sua, rispetto all'illustre capostipite, un senso di progressione completamente assente nel primo. Da avere nella propria ludoteca

Voto 91% GP14

MICK AND MACK GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN
Un piccolo capolavoro dei giochi di piattaforme. Giocate una partita e rischiate di non staccarvi più dal joypad. Si tratta sicuramente del miglior gioco europeo mai realizzato per Mega Drive. Da comprare a tutti i costi!

Voto 90% GP14

Global Gladiator

Indiana Jones and the Last Crusade

Mazin Saga

Micro Machine

MICRO MACHINES
CODEMASTERS
Per la serie "alla riscoperta della giocabilità", *Micro Machines* propone il vecchissimo tema delle corse di macchinine aggiungendogli un'enorme dose di divertimento. Imperdibile in due, ma eccezionale anche da soli, ecco a voi *Micro Machines*!

Voto 90% GP20

MUHAMMAD ALI' BOXING
VIRGIN
Dal più grande campione contemporaneo di box una simulazione che non farà certo gridare al miracolo, ma che è ugualmente molto divertente. La longe-

Muhammad Ali Boxing

Megalomania

Populous 2

Pga Tour Golf 2

Rolo to the Rescue

Splatterhouse 3

Sonic 2

Power Athlete

Road Rash 2

NHLPA Hockey '93

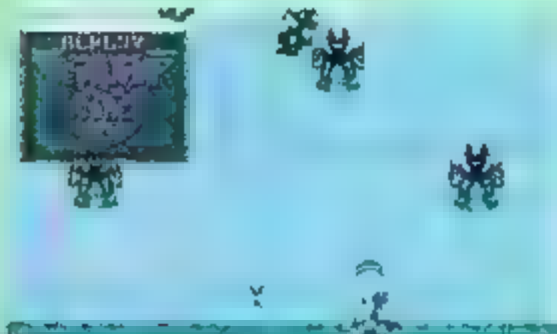
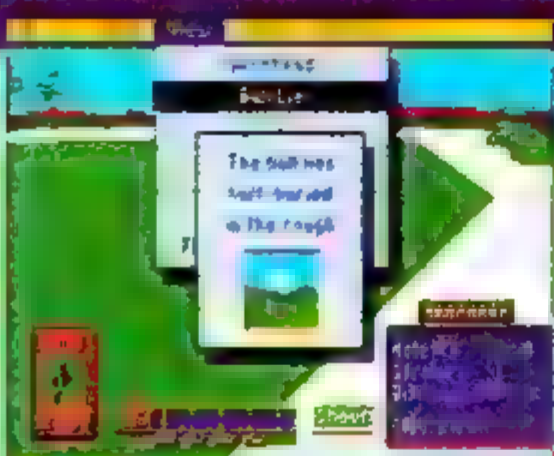
vità è garantita dall'importanza di perseguitare le proprie vittime non solo a cazzottoni, ma anche con cervello e tecnica.

Voto 68% GP17

MUTANT LEAGUE FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS

Un misto fra il football americano e le battaglie de "Il Signore degli Anelli", condito con un pizzico di ironia. Questa la ricetta del successo per questo titolo. Tutto il meglio di *John Madden* e azioni cruentissime ne fanno un "must" per ogni giocatore

Voto 94% GP20

Mutant League Football

Speedball 2

NHLPA HOCKEY '93
ELECTRONIC ARTS

Un mito giovanile dello sport videogiocato! Grafica strepitosa, buono il sonoro (anche se un po' ripetitivo), scrolling fluidissimo e giocabilità ai massimi livelli, soprattutto nel divertentissimo modo a due giocatori.

Voto 90% GP11

OLYMPIC GOLD
US GOLD

Barcellona '92 ha seminato figli a destra e manca. uno di loro è questa cartuccia uscita sia per Mega Drive che per Master System. Nel complesso il gioco è divertente: da giocare in compagnia!

Voto 89% GP6

OUTLANDER
SEGA

Un eroe solitario in un futuro post-nucleare, deciso a ripulire la terra dai malviventi a bordo della sua auto super corazzata. Poteva essere una buona idea, ma il gioco risulta lento e la giocabilità finisce presto sotto la suola delle scarpe

Voto 60% GP17

OUT RUN
SEGA

Una conversione tutto sommato ben riuscita, nel senso che è riuscita a riprodurre fedelmente tutti i difetti dell'originale. Il problema principale è quello della terribile monotonia e della scarsissima longevità. Da non comprare.

Voto 55% GP3

OUTRUN 2019
SEGA

Fare un seguito a *Out Run* non è impresa da poco, d'accordo. Ma da questo a partorire un gioco neppure mediocre ne corre di strada. L'unico possibile acquirente è il collezionista di titoli "Out Run"

Voto 59% GP19

PACMANIA
TENGEN

Il più classico dei classici dei videogiochi classici. Forse addirittura il videogioco per antonomasia (per chi?). La conversione è ottima e non fa una grinza, se fossimo nel 1985 meriterebbe un bel 100%, ma visto che siamo nel 1994...

Voto 80% GP4

PGA TOUR GOLF 2
ELECTRONIC ARTS

Una simulazione golfistica invero completa e ricca di opzioni. La grafica non è male, anche se rallenta un po' nelle visuali 3D e dall'alto. Buoni gli effetti sonori e le musichette d'intermezzo. Come tutte le buone simulazioni golfistiche può coinvolgere anche i non addetti ai lavori.

Voto 82% GP16

PHANTASY STAR III
SEGA

Gioco di ruolo decisamente vasto ma con numerose pecche: in particolare la ripetitività delle azioni da compiere rende alla lunga il gioco noioso. Sicuramente apprezzabile dagli amanti del genere, difficilmente potrà affascinare altri.

Voto 80% GP2

PIT FIGHTER
TENGEN

Un picchiaduro discreto, con una struttura di gioco non certo entusiasmante e una grafica digitalizzata decente o poco più. Decisamente non all'altezza di altri suoi colleghi!

Voto 70% GP6

POPULOUS
ELECTRONIC ARTS

Un classico del videogame che ha conosciuto praticamente tutte le console di questo pianeta (e anche qualcuna extraterrestre). La sua conversione per Mega Drive non è tra le più felici, ma questo non toglie nulla alla bellezza del gioco in sé

Voto 87% GP1

POPULOUS II
VIRGIN

Eliminando tutti i difetti della prima versione e aggiungendo una marea di effetti "divini" si è riusciti a creare un vero e proprio capolavoro. L'opzione di controllo con il Sega Mouse è quanto di meglio si possa desiderare.

Voto 87% GP20

POWER ATHLETE
KANEKO

Un picchiaduro che dal punto di vista grafico tocca livelli eccelsi, così anche per quanto riguarda l'animazione dei personaggi e la giocabilità. Dove casca l'asino è sulla scarsissima gamma di colpi a disposizione del giocatore. Davvero un peccato.

Voto 80% GP14

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS

La versione Mega Drive del già noto successo Amiga non aggiunge nulla al proprio predecessore. Anzi, il sistema di controllo è stato lievemente peggiorato. Poteva essere un Powergame, e invece. .

Voto 67% GP16

PREDATOR 2
ACCLAIM

Si tratta del Tie-in di un film uscito alcuni anni fa e che non ha riscosso nemmeno un gran successo. Un'operazione commerciale che si commenta da sé, e si concretizza in uno sparatutto che difficilmente riesce ad assestarsi su posizioni al di sopra della mediocrità.

Voto 79% GP11

PRO STRIKER
SEGA

Veramente un'ottima simulazione dello sport più amato e praticato nel nostro bel paese. Rapido, brillante e divertente: in breve da comprare. Unico neo: i pochi tornei nei quali è possibile cimentarsi. A parte ciò, tutto impeccabile.

Voto 83% GP18

QUACK SHOT
SEGA

La giusta via di mezzo tra il troppo facile *Mickey Mouse* e il troppo difficile *Fantasia*. Dotato, rispetto a quei due, di una buona quantità di enigmi da risolvere e di oggetti da trovare. Ottime le animazioni e la varietà degli scenari. Unico difetto: una volta finito difficilmente lo si rigiocherà.

Voto 92% GP3

RISKY WOODS
ELECTRONIC ARTS

Un gioco nato già vecchio. Un idea poco originale. Pochi elementi di interesse, nonché una scarsissima longevità. Un quadro decisamente poco felice. Da non comprare!

Voto 75% GP14

ROAD RASH
ELECTRONIC ARTS

Correre per le strade e menare botte da orbi. Questa la sintesi di un gioco accattivante e coinvolgente sulle prime, ma che alla lunga diventa facilmente ripetitivo. Non averlo non dovrebbe essere un dramma.

Voto 84% GP2

ROAD RASH 2
ELECTRONIC ARTS

Quasi un clone del suo predecessore. Dalla sua ha la possibilità di giocare in due, uno contro l'altro, dividendosi lo schermo. Per il resto niente da aggiungere. Da comprare solo se affezionati al genere e sprovvisti del primo!

Voto 62% GP14

ROBOCOD
ELECTRONIC ARTS

Uno dei giochi di piattaforme più vari e divertenti mai visti per Mega Drive. Il controllo del personaggio è perfetto, la grafica è perfetta, insomma è tutto perfetto.. è soltanto un po' troppo facile, ma su questo possiamo soprassedere!

Voto 92% GP4

ROLLING THUNDER 2
NAMCOT

Difficile e divertente questo ottimo sparatutto della NAMCOT. Da sottolineare la possibilità di giocarlo in coppia, anche se in questo caso è necessario un grande affiatamento tra i due giocatori. Un gioco che merita di essere comprato!

Voto 90% GP6

ROLO TO THE RESCUE
ELECTRONIC ARTS

Un gioco di piattaforme divertente e brillante. Protagonista un elefantino, alla ricerca di un manipolo di suoi amici da liberare. Ottima grafica, ottimo sonoro, giocabilità eccelsa. Anche la longevità non scherza. . Insomma: "Accattatevillo"

Voto 89% GP 15

SHADOW OF THE BEAST II
ELECTRONIC ARTS

La conversione è pressoché perfetta. Questo il suo pregio, e anche il suo difetto. Dell'originale Amiga mantiene infatti tutte le doti, ma anche la pessima giocabilità. Peccato, con qualche piccola modifica il gioco avrebbe potuto essere perfetto!

Voto 76% GP13

SNOW BROS
TENGEN

Bubble Bobble è stato un grande gioco ed ecco qualcuno che ha pensato bene di rispolverarne quel vecchio successo. L'azione è davvero molto simile al predecessore, ma anche il divertimento non è da meno.

Voto 83% GP20

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA

Uno di quei giochi in grado di giustificare non solo (e ampiamente) la spesa fatta per il loro acquisto, ma addirittura quella affrontata per l'acquisto dell'intera console. Velocità ultrapersonica e cura quasi maniacale per i dettagli sono due dei più validi elementi di questo capolavoro. Da avere a tutti i costi!

Voto 95% GP1

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA

La grafica è stupefacente, lo scrolling iperfluido, il concept semplice ed immediato, il livello bonus è originale, insomma un Power Game storico? No, longevità scarsa e originalità nulla pesano in qualche misura sul giudizio finale. Comunque un buon gioco.

Voto 89% GP11

SPACE INVADERS '91
TAITO

Dopo 13 anni il mitico *Space Invaders* torna sui nostri schermi, questa volta tramite Mega Drive. Non vi aspettate grandi rivoluzioni, purtroppo, neppure a livello grafico. Ciò nonostante il gioco è divertente, di quelli che, con la scusa dell'ultima partita, ti fanno perdere ore di sonno, studio, lavoro...

Voto 78% GP7

SPEEDBALL 2
ARENA

Signore e signori: un capolavoro. Anzi, IL capolavoro. Migliorato di un buon 70% rispetto al suo predecessore (!!!) è uno dei pochissimi giochi occidentali per console che riesca a tener testa all'agguerritissima banda nipponica. Probabilmente il miglior gioco che sia mai stato concepito per la console Sega. Correte a comprarlo

Voto 98% GP2

SPIDERMAN
SEGA

Un fumetto di successo che diventa un videogame: un operazione classica che nella fattispecie si dimostra discretamente riuscita. Il manuale in buon italiano e lo schema immediato di gioco invogliano subito a entrare in azione. L'interesse cala dopo averlo finito (sembra facile...)

Voto 79% GP1

SPLATTERHOUSE 3
NAMCOT

Un picchiaduro senza infamia e senza lode. Il gioco in sé è ben concepito, anche se alla lunga diventa un po' monotono, e soprattutto facile, troppo facile da finire. Si può vivere anche senza comprarlo (ma non senza leggere la fantastica recensione in rima di Apecar!).

Voto 83% GP17

SPORTS TALK BASEBALL
SEGA

Una simulazione dello sport di "mazza e guanto" con una grossa pecca: la caoti-

Spot

Sports Talk Football '93

cità dei comandi, che lo rendono difficile da gestire e, il più delle volte approssimativo. Peccato, un'ottima occasione sprecata!

Voto 78% GP8

SPORTS TALK FOOTBALL '93 STARRING JOE MONTANA
SEGA

Un gioco decisamente ben fatto e piacevole da giocare, soprattutto in coppia. Il suo grande pregio è quello di riuscire a ricreare perfettamente l'atmosfera del Monday Night Football. Ottima anche la possibilità di zoomare sul campo

Voto 65% GP13

SPOT AND THE QUEST FOR COOL
VIRGIN

Questo personaggio inventato dalla Virgin è un vero capolavoro di simpatia. È lui che giustifica l'entusiasmo per questo gioco. Il suo modo di muoversi, di camminare... Si tratta senza ombra di dubbio del personaggio meglio animato per Mega Drive. Da comprare subito!

Voto 91% GP17

STARFLIGHT
ELECTRONICS ARTS

Un gioco di ruolo ambientato in scenografie "Startrekkiane". Una bestemmia? No, *Starflight*. L'insolita combinazione è in realtà ottimamente riuscita, e il risultato è un piacevolissimo GdR con ambientazione spaziale. Da non perdere.

Voto 89% GP7

STREETS OF RAGE II
SEGA

Aspettando *Street Fighter II Champion*

Streets of Rage 2

Super Kick Off

Thunderforce IV

Edition sollazziamoci pure con questo capolavoro massimo per Mega Drive. Poco da aggiungere: il gioco va comprato quanto prima!

Voto 94% GP15

STRIDER II
US GOLD

Lento, banale, mal realizzato, ripetitivo e noioso. Vi basta? Questo seguito è una semplice imitazione del suo predecessore. Con soli cinque livelli lo finirete in un paio di partite. Sconsigliato!

Voto 39% GP20

SUMMER CHALLENGE
ACCOLADE

Una simulazione sportiva di bassa lega. Soprattutto su certe specialità (equitazione e 400 ostacoli) la giocabilità va a farsi benedire. Da acquistare se trovato a prezzo scontato, specialmente se avete tanti amici assieme ai quali giocarlo

Voto 70% GP18

SUNSET RIDERS
KONAMI

Dal coin-op al Mega Drive il passo è lungo e, in questo caso, particolarmente distruttivo. La grafica di questo sparatutto è scadente, il sonoro monotono, il grado di difficoltà talmente elevato che difficilmente si riescono a terminare anche i primi livelli senza usare i continua disponibili. Vedete un po' voi...

Voto 71% GP17

SUPERMAN
SUNSOFT

Il più famoso di tutti i supereroi fa spesso capolino anche su computer e console. In questo caso la sua non è una delle migliori apparizioni possibili, e il gioco stanca facilmente

Voto 79% GP10

SUPER FANTASY ZONE
SUNSOFT

Un gioco assolutamente idiota, e forse proprio per questo irresistibile. Uno sparatutto integrale, dotato di tutti i crismi e i comfort della categoria. Da comprare quanto prima!

Voto 90% GP9

SUPER KICK OFF
US GOLD

La bella grafica e l'ottimo sonoro (con tanto di trombettiere e tamburi) uniti alla travolgente velocità d'azione e allo svariato numero di opzioni rendono anche questa versione del mitico *Kick Off* un hit del genere. Da comprare subito!

Voto 90% GP19

SUPER OFF-ROAD
BALLISTIC

Uno dei giochi di corse più divertenti che esistano. Dotato di una longevità pressoché infinita. In realtà, però si tratta di un'imitazione (se non addirittura di un clone) del vecchio *Super Sprint*, ed è questo l'unico elemento che pesa sul voto finale. Da comprare assolutamente

Voto 83% GP11

TASK FORCE HARRIER EX
TRECO

Uno sparatutto insipido e quasi per nulla originale. A parte ciò (hai detto niente...)

Voto 60% GP20

Xenon II

buona la grafica, il sonoro e la giocabilità. Dimenticavamo, è anche un po' facile

Voto 64% GP5

TAZ-MANIA
SEGA

Uno dei personaggi più noti del videogame in un avventura ambientata in un variopinto mondo a piattaforme. Gli elementi ci sono tutti per la realizzazione di un gioco di grande qualità e infatti la Sega non ci delude. Animazioni spettacolari e una cesta di divertimento.

Voto 90% GP8

TEAM USA BASKETBALL
ELECTRONIC ARTS

Un altro gioco di pallacanestro per Mega Drive. *Team USA* non riesce comunque a emergere particolarmente rispetto ai suoi "colleghi". Carine le opzioni di replay e le azioni spettacolari

Voto 72% GP14

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME
SEGA

Un'ottima realizzazione tecnica, sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro, un'azione che non risente mai di rallentamenti e uno schermo costantemente stracolmo di nemici da abbattere. Abbassa il voto la scarsissima giocabilità del prodotto. Peccato!

Voto 71% GP15

THE AQUATIC GAMES
ELECTRONIC ARTS

James Pond, uno dei personaggi più divertenti mai apparsi sul Mega Drive, impegnato in una delle gare con meno senso della via lattea. L'accoppiata ha una percentuale di esplosività pari a quella di nitro e glicerina, anche se si sente la mancanza della possibilità di giocare in due.

Voto 83% GP11

THE DUEL - TEST DRIVE 2
BALLISTIC

La prova dei programmatori statunitensi su questo gioco, un po' più complesso di ciò che sono abituati a convertire solitamente, si dimostra in complesso non soddisfacente. Penalizzante soprattutto la lentezza con cui si muove il paesaggio. Buona comunque la giocabilità e la grafica

Voto 75% GP8

THE FLINTSTONES
SEGA

Un gioco a piattaforme senza infamia e senza lode. Se vi stanno simpatici i personaggi dei cartoni animati potrebbe vincere la concorrenza di altri titoli più quotati, in caso contrario

Voto 79% GP20

THE GREAT WALDO SEARCH
T-HQ SOFTWARE

Uno strano gioco educativo che potrebbe piacere al vostro fratellino più piccolo, in quanto a voi...non crediamo proprio che potrebbe fare al caso vostro

Voto 60% GP20

THE IMMORTAL
ELECTRONIC ARTS

Un'avventura dalla grafica straordinaria e non solo. Gli enigmi sono complessi, ma non insolvibili, e l'impiego della password ne garantisce la longevità. Dedicato a chi ha già un minimo di esperienza

Voto 81% GP5

THE TERMINATOR
VIRGIN

Massicccissimo! Il Tie-in di un film che non esitiamo a definire storico è venuto divinamente. Grafica sonoro e giocabilità a livelli mai visti. Un vero e proprio titolo da Oscar, insomma, un vero Powergame!

Voto 90% GP8

THE TOXIC CRUSADER
SEGA

Un supereroe sfigurato dalle scorie radioattive combatte le forze del male. Un picchiaduro sparatutto distruttivo con un'azione frenetica ma confusa, e grafica e sonoro appena al di sopra della sufficienza. Monotono e noioso sconsigliato.

Voto 60% GP15

THUNDERFORCE III
TECHNOSOFT

Uno sparatutto decisamente coinvolgente, in grado di entusiasmare anche quel che dichiarano "Mai avuto sparatutto in vita mia". Azione frenetica e fondali disegnati alla perfezione, quanto basta per rendere il gioco piacevole a lungo

Voto 91% GP 1

THUNDERFORCE IV
TECNO SOFT

La Tecno soft supera se stessa riuscendo a migliorare il quasi perfetto *Thunderforce III*. Come a dire: siamo di fronte allo sparatutto definitivo, almeno fino all'uscita del prossimo *Thunderforce*... Da comprare al volo!

Voto 93% GP10

TINY TOONS
KONAMI

Uno dei giochi di piattaforme più divertenti prodotti per il 16-bit della Sega. Grafica e sonoro impeccabili, animazioni ed effetti sonori stupendi. Ciliegina sulla torta, i tocchi umoristici di cui è costellato tutto il gioco. Forse un po' troppo facile

Voto 88% GP17

TMNT RETURN OF THE SHREDDER
KONAMI

Tornano le tartarughe ninja, per un picchiaduro che, a dire il vero, non convince più di tanto. Scarsamente innovativo, poco interessante, carente di particolar difficoltà e chi più ne ha più ne metta. Morale della favola: non compratelo

Voto 75% GP16

TOEJAM & EARL
SEGA

Un'avventura dinamica con una discreta grafica e poco più. I livelli non hanno molti ostacoli, e il ritmo di gioco è blando. Di certo non si tratta di una pietra miliare nella produzione di software per Mega Drive

Voto 72% GP 3

TOKI
SEGA

La versione per Mega Drive non è paragonabile a quella da bar, ma può rappresentare un ottimo surrogato in grado di soddisfare l'inesauribile sete di giochi di piattaforme decenti. Si può vivere senza!

Voto 83% GP5

TROUBLESHOOTER
VIC TOKAI INC.

Uno sparatutto di buona qualità, non certo un capolavoro, ma un'"opera" da avere, almeno per gli appassionati del genere. L'impatto iniziale non è dei migliori a causa della pessima grafica e del sonoro ridicolo, ma alla lunga la notevole giocabilità fa sentire il suo influsso positivo

Voto 85% GP6

TURRICAN
ACCOLADE

La versione Mega Drive del capolavoro Amiga delude un poco le aspettative, pur rimanendo un gran gioco. La grafica è meno curata, la difficoltà di gioco è stata aumentata e il sistema di controllo non è dei migliori. Ciò non toglie che, ripetiamolo, si tratta di un gran gioco. Semplicemente, poteva essere un capolavoro

Voto 89% GP2

UNIVERSAL SOLDIER
BALLISTIC

Un clone del famigliano *Turrican II*. Malgrado questo particolare (che gli costa un bello 0 in originalità) il gioco funziona e a tratti è addirittura divertente. Da comprare con cautela

Voto 81% GP14

VALIS III
RENOVATION GAME

Un gioco d'azione dalla grafica molto curata e un sonoro che pur non eccellendo negli effetti si dimostra all'altezza della situazione. L'unica pecca che si può attribuirgli è la difficoltà del gioco ai livelli avanzati, una pecca che gli è costata il Power Game

Voto 90% GP6

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO
ELECTRONIC ARTS

L'avventura di primo acchito pare un po noiosa, ma se si riesce a superare il primo momento di diffidenza si scopre un discreto gioco, complesso, profondo e difficile quanto basta. Un gioco per chi ama pensare e non soltanto muoversi-sparare-muoversi-sparare...

Voto 84% GP7

WORLD OF ILLUSION
SEGA

Un esperienza da provare. Fin dall'inizio del gioco ci si sente trasportati in un cartone animato, e ci si ritrova alle prese con i personaggi che hanno riempito la nostra infanzia. L'unica nota negativa riguarda il livello di difficoltà, troppo basso. Peccato!

Voto 93% GP14

WWF SUPER WRESTLEMANIA
LJN

Una porcheria. Più simile a un gioco che gira su un Intellivision bacato che a un prodotto per Mega Drive. Non compratelo a meno che non siate dei fanatici dei giganti del wrestling

Voto 40% GP13

XENON II THE MEGABLAST
VIRGIN

Grafica non eccelsa e sprite spesso rallentati vanno ad aggiungersi alla scarsissima originalità del gioco. Uno sparatutto che non vale la pena comprare

Voto 65% GP13

X-MEN
SEGA

Una grafica ben definita, colori vivaci e appropriati, un ottimo disegno del personaggio. A ciò va aggiunta una superba giocabilità e una progressione di difficoltà perfettamente calibrata. Forse mancherà un po' di originalità, ma non si può avere tutto dalla vita

Voto 89% GP16

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

TEL. 02/66.10.32.23 - 02/66.10.50.90
FAX 02/66.10.65.13 (nuovo numero)

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

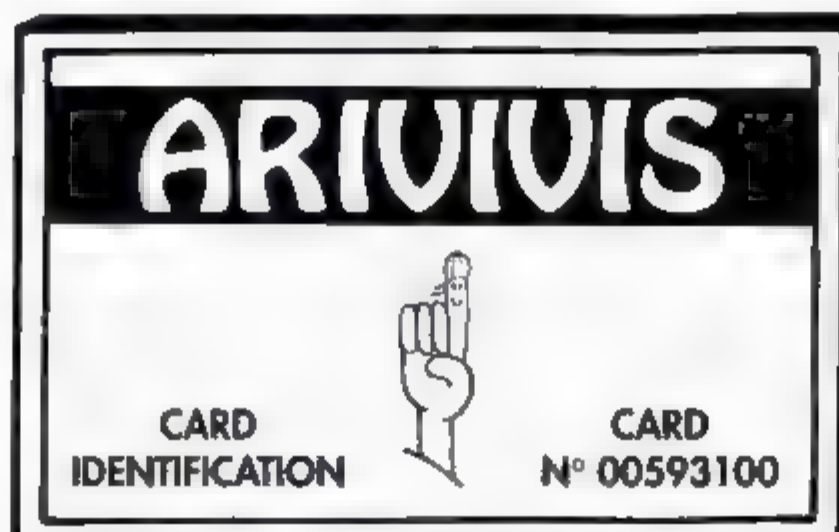
SUPER/NES
MORTAL KOMBAT
STRIKER
NFL FOOTBALL
2020 SUPER BASEBALL
SUPER JAMES POND
NIGEL MANSELL R.
DUNGEON MASTER
ASTERIX

MEGADRIVE
JURASSIC PARK
TECNO CLASH
SHINOBI III
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II C.E.
GUNSTAR HEROES
MICRO MACHINES
FLASH BACK

GAME BOY
FELIX THE CAT
ZELDA
MUHAMMAD ALI BOXING
NIGEL MANSELL RACING
SPEEDY GONZALES
BUBBLE BUBBLE 2
SPIDERMAN 3
MORTAL KOMBAT

MEGA SEGA CD
DRACULA
SILPHEED
SHERLOCK HOLMES II
AFTER BURNER III
BARI-ARM
WOLF CHILD
ROAD BLASTER
CDX CONVERTER

NEO GEO
SAMURAI SHODOWN
WORLD HEROES II
VIEW POINT
FATAL FURY II

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

SCONTO SUGLI ACQUISTI
PERMUTA DELL'USATO

OFFERTE CONSOLLE

- GAME BOY + TETRIS £. 148.000
- GAME GEAR + SONIC + ALIM. £. 249.000
- MEGA DRIVE + GIOCO £. 268.000
- MEGA CD + 5 GIOCHI £. 698.000
- S. NES + MARIO + 2 JOYPAD £. 338.000
- NEO GEO + GIOCO £. 699.000

OFFERTE DEL MESE

- GAME BOY + HANDY BOY £. 169.000
- SUPERNES £. 285.000

GAME OVER

UN GRANDE RITORNO!

ZIA MARISA ON THE ROCKS! by MBF

ZIA MARISA'S HELP

Eccovi una serie di tips che la vostra zietta preferita ha raccolto per voi. Neon non sei nessuno...

• *StarWing* (SNES): per evitare di perdere anche solo una vita non premete il tasto START nella schermata d'inizio.

• *X-Ranger*(MD): per finire tutti i livelli vi consigliamo di evitare i colpi delle astronavi nemiche. Inoltre premendo il tasto B ripetutamente potrete anche colpire gli avversari.

• Per colpire a morte tutti i manigoldi che vi tampinano in *Lords of Thunder* (PC Engine DUO) sparate quando vi sono davanti.

• *F1* (MD): per vincere tutte le gare non tamponate le automobili sulla vostra destra né tantomeno quelle sulla sinistra.

• *Super Mario Bros* (NES): quando compare la schermata dei record premere in rapida successione A-B-X-Y-Tasto Left-Tasto Right-Select-Start prima con la mano destra e quindi con quella sinistra. Ripetere dieci volte per ogni mano per dieci giorni. Forse non finirete il gioco, ma almeno svilupperete ottimi muscoli senza andare in palestra e impasticcarvi.

• Per giocare in sei contemporaneamente a *Sonic 2* per MD comprate sei televisori e sei console e ficcatevi tutti nella stessa stanza, oppure solo tre console e tre televisori e usate lo splitscreen.

• Per giocare in due contemporaneamente a *F-Zero* (SNES) accendete la console e telefonate al vostro migliore amico che possiede un altro SNES e cominciate a giocare a un orario prestabilito. Più contemporaneo di così...

I POSTER DI GAME POWER

CUPOLABOND

70x100 CUPOLABOND

SCHEDA D'IDENTIFICAZIONE N°1146/A CUPOLABOND

NOME DI BATTAGLIA: Vordak
ETÀ: Biologicamente 23 - 3 e mezzo dal punto di vista intellettivo
ALTEZZA: 1,85 (coi tacchi a spillo)
CAPELLI: Corvini
OCCHI: Color totano
SEGNI PARTICOLARI: Un inquietante paio di canini aguzzi e sporgenti
STATO CIVILE: Ah ah ah, buona questa!
MEZZO DI LOCOMOZIONE: Gira su uno scooter nero truccato col motore di una turbonave
RESIDENZA: Quarto Oggiaro (il Bronx di Milano)

CARATTERISTICHE E PECULIARITÀ

COLORE PREFERITO: Viola funebre
CANTANTE/GRUPPO: Laura Pausini/Queen
ANIMALE PREFERITO: Coniglio (al forno e al ragù)
PIETRA PREZIOSA: Zaffiro
SCRITTORI PREFERITI: H. P. Lovecraft, E. A. Poe, Bram Stoker
GIOCO PREFERITO: Kid Dracula
FUMETTO PREFERITO: Cattivik
SQUADRA DEL CUORE: A. C. Pompe Funebri S. Siro
FILM PREFERITO: Shining (lo giudica "una commedia brillante e spensierata")
CIBO PREFERITO: Oltre alla carne umana gradisce moltissimo la pizza farcita con trippa, cozze, gorgonzola e peperoni però senza olive ("altrimenti diventa pesante")
DONNA IDEALE: Un osceno miscuglio tra Moana Pozzi, Jessica Rabbit e Madre Teresa di Calcutta

VITA, MORTE E MISFATTI

Vordak, nasce un oscuro venerdì 13 dicembre alle ore 13 e 13 nel reparto ostetria (accanto all'obitorio) dell'ospedale civile di Fidenza (PR). Più brutto dei dinosauri di Jurassic Park, più cattivo di una caramella dietetica al rabarbaro, Vordak sembra essere il bersaglio preferito dall'intemperanza della cattiva sorte tanto da fargli esclamare il suo motto più celebre: "la fortuna sarà anche cieca, la sfiga però ci vede senz'altro benissimo!". Nel '93, la svolta: diventa recensore di Game Power e può finalmente vendicarsi di una vita di delusioni affibiando senza pietà votacci a tutti i giochi che gli capitano sottomano.

CHI DI CALCIO FERISCE...

Ovvero: le dieci scuse più laide proferite dopo una netta sconfitta a *Sensible Soccer, Goal, Kick Off* e, più in generale, a una qualsiasi simulazione calcistica per computer e console.

"Si, ho perso, però...

1) ...Ho beccato tre goal quando attaccavo verso l'alto, e sai che non mi trovo in alto, sennò finiva zero a zero."

2) ...Sono sei mesi che non gioco perché avevo il braccio ingessato e ora non sono più abituato."

3) ...Non ho parole: un tiro in tutta la partita e segna!"

4) ...Tutta colpa della peperonata: non ho digerito e non riesco a giocare, poi nell'intervallo ho avuto i crampi allo stomaco, poi ho il gomito della lavandaia e i piedi mi fanno contatto con l'orecchio e..."

5) ...Non avevo il mio joystick/pad sennò ti facevo vedere io..."

6) ...Ho preso sei goal solo perché su questo campo non mi trovo."

7) ...Ci crederesti? Avevo inserito l'autofire e non me n'ero accorto!"

8) ...Tutta colpa dell'arbitro: c'erano almeno sei rigori per me e non ne ha fischiato uno, quel %#$§ù@ (sottotitolo, 'maramaldo')!"

TUTTE LE ULTIME NOVITA'
E LE MIGLIORI MARCHE !

DISPONIBILI

PRESENTI SMAU '93

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE